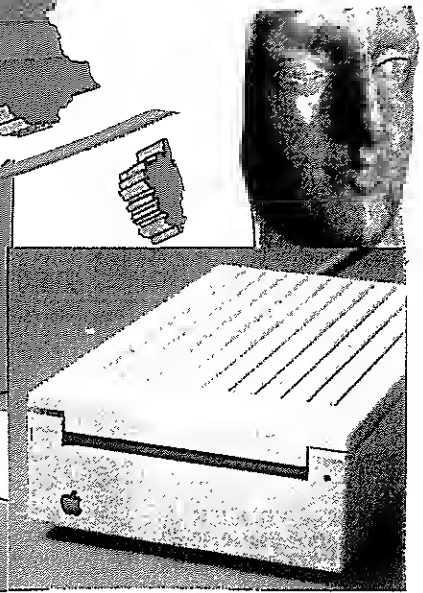
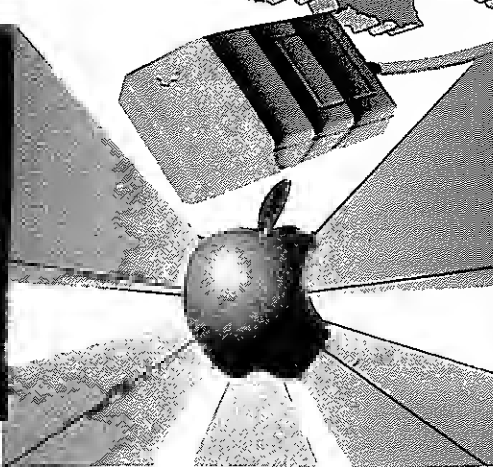
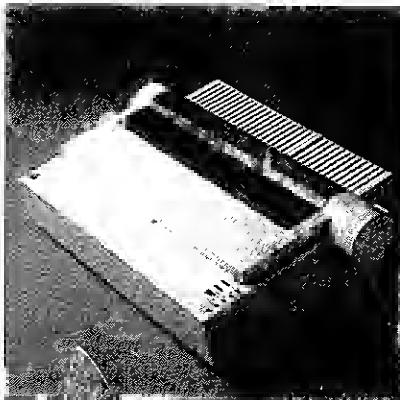
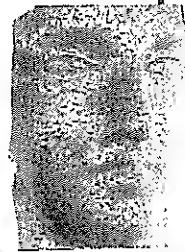
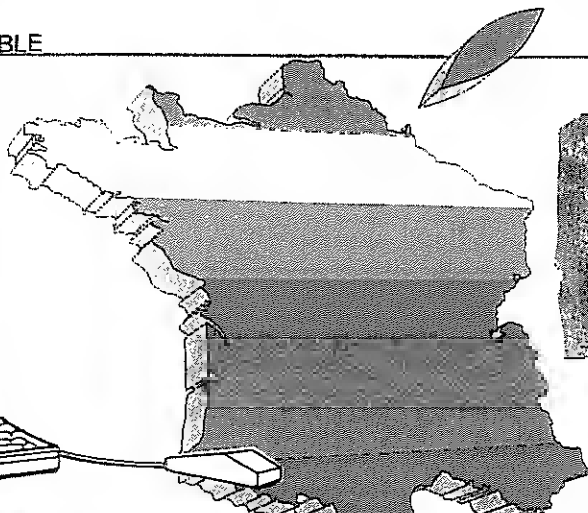
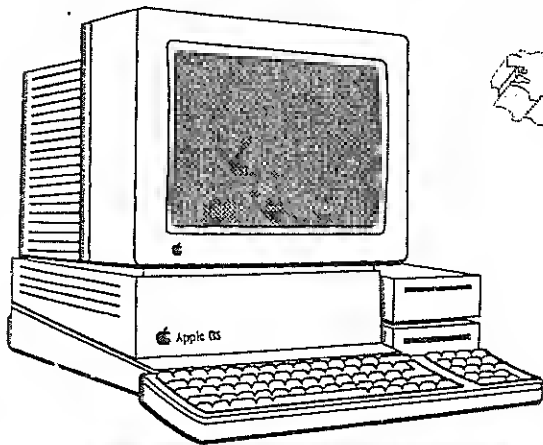


# LA POMME ILLUSTRÉE<sup>GS</sup>

A ZÉBULON DOUME NIBBLE

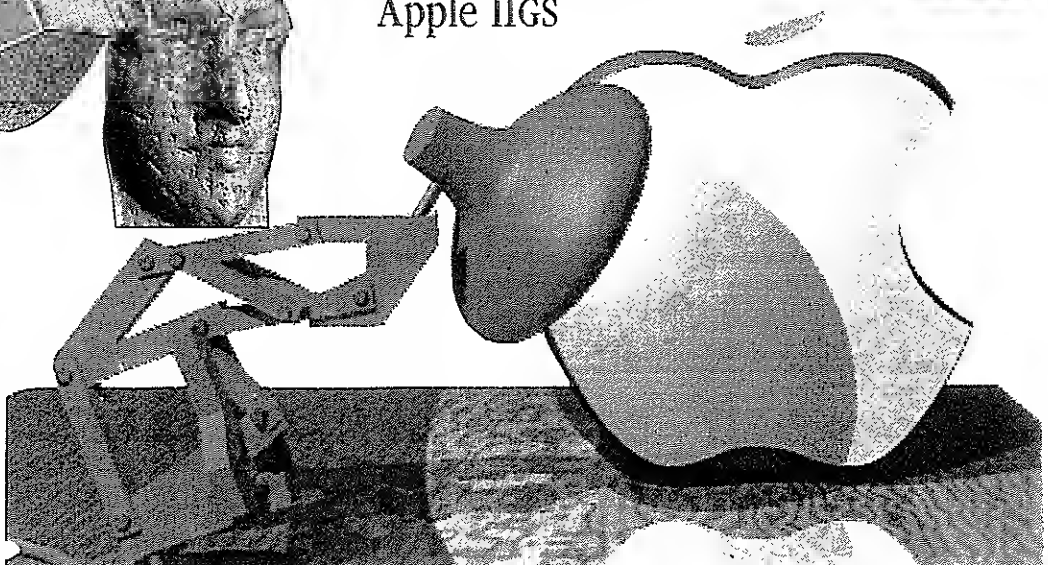
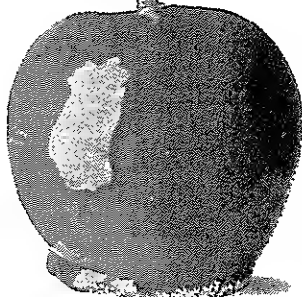
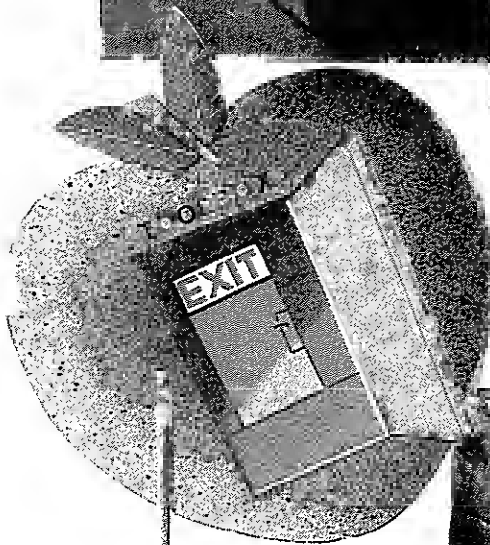
## N°6

IOF  
DE SOUTIEN



## Ouvert. Exceptionnel. Eblouissant.

les incroyables capacités graphiques,  
le son et toute la puissance de votre  
Apple IIGS



## POMME ILLUSTRÉE

est un journal entièrement  
indépendant réalisé par  
des passionné du GS.

### Matériels mis en oeuvre:

APPLE IIGS

APPLEWORKS GS

Imprimante STYLEWRITER

Scanner QUICKIE pour les  
illustrations

Beaucoup de patience et de temps

Une quantité effroyable de litres de  
bière et de café.

### A.D.N.

est composé essentiellement  
de AZÉBULON, DOUME et  
NIBBLE.

### COUVERTURE :

Oeuvre admirable de AZÉBULON:  
Sera la dernière vu le manque de  
participation financière oes  
lecteurs.

### REMERCIEMENTS :

Tout ceux qui nous ont envoyés  
des articles pour ce numéro :

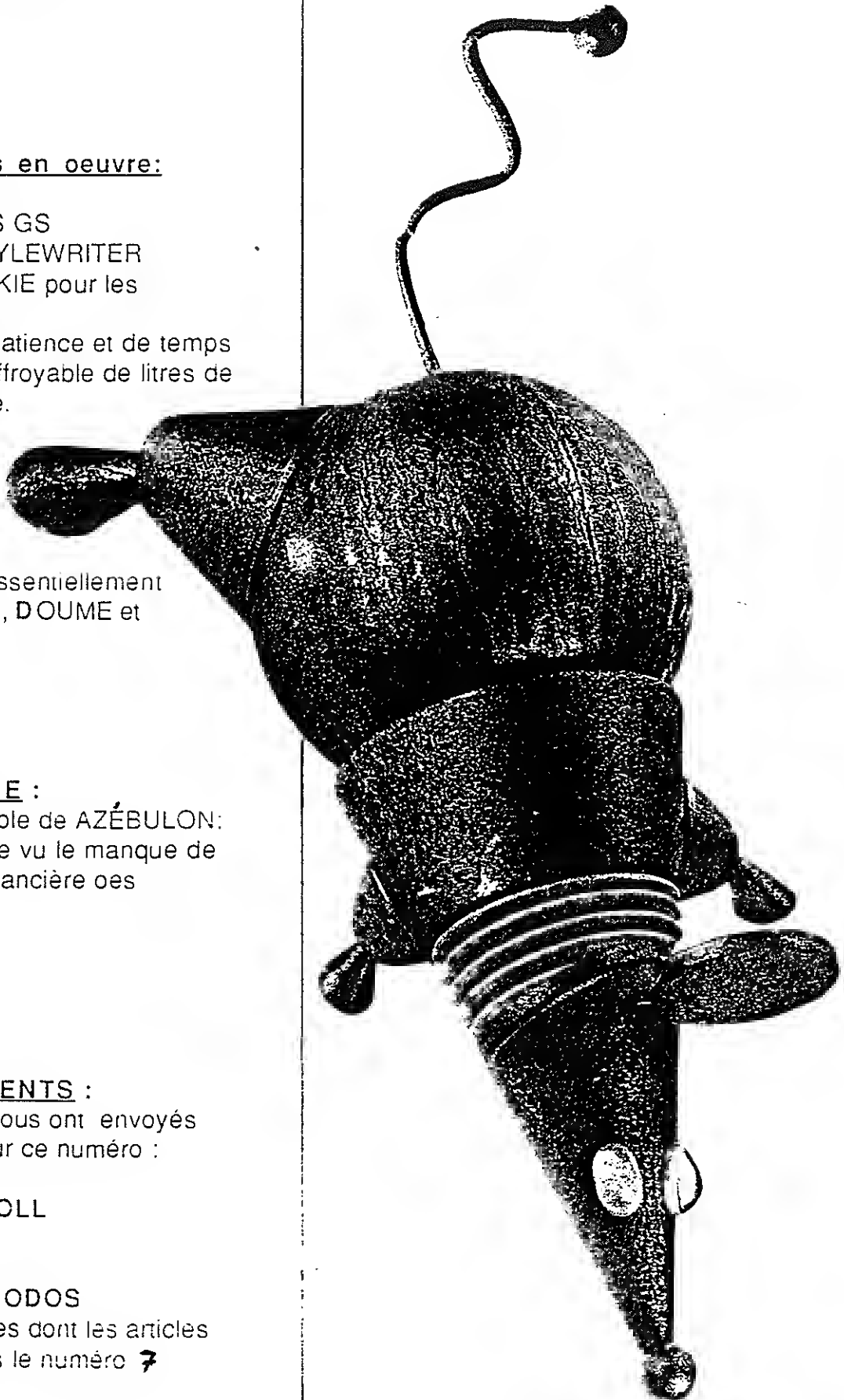
HACKER CROLL

DALAT

LO44

LORD OF PRODOS

et tous les autres dont les articles  
paraîtront dans le numéro 7



# SOMMAIRE :

PAGES :

ARTICLES :

1.....	EDITO
3.....	INTERVIEW BANDIT II
7.....	CARTE OCTOPHONIQUE POUR GS
10.....	LA RAMKEEPER (Par DALAT)
14.....	DEMINEUR (Par HACKER CROLL)
17.....	LANGUE D'OCS 8
21.....	NOUVELLE CYBERNETO-APPLELIENNE (Par DALAT)
24.....	HIT PARADE Softs GS (LORD OF PRODOS)
28.....	Essai de KANGAROO
32.....	La norme MIDI (suite et réalisation)
38.....	Pour ou contre les 32K de cache de la TRANSWARP
43.....	Solution intégrale de MANHUNTER NEW YORK

# ÉDITO :

(Par AZÉBULON)

**E**t voici, cher lecteur de **LA POMME ILLUSTRÉE**, le numéro 6 de votre revue favorite. Ce numéro est placé sous le double signe de l'amertume. Tout d'abord, comment ne pas être triste et ne pas avoir une pensée émue à notre brave **Michel VIVARELLI** alias **GSBACH** qui est décédé lors du terrible effondrement de gradins au stade de **FURIANI** à **BASTIA** en mai dernier ? J'ai été aussi choqué que vous lorsque j'ai appris cette nouvelle ; **GSBACH** était un être très chaleureux, toujours prêt à soutenir le **GS**, à envoyer la dernière New qu'il avait reçu, à solutionner un problème que l'on pouvait avoir avec cette machine. Je connaissais bien **GSBACH** et sa mort m'a plus qu'attristé. Au revoir mon ami; merci pour tout ce que tu as fait pour nous...

Second signe de tristesse, moins grave celui-ci mais bien présent toutefois. **LA POMME ILLUSTRÉE**. Je l'ai répété à mainte et mainte reprises en vain : Nous n'assurons plus la rentabilité de la revue. Vous ne nous avez pas assez envoyé de participations. Les malheureux dix francs demandés par numéro + les 11F pour le port ne nous sont parvenus que rarement. Peut-être que 20 F c'est trop vous demander. Nous ne savons plus quoi faire. Je tiens toutefois à remercier chaleureusement tous ceux qui nous ont aidés et qui nous aident encore. C'est toujours les mêmes et il sont trop peu nombreux. Des mesures strictes vont donc être prises : **Suppression** de la couverture **couleur** à partir du numéro 7 (bonjour le noir et blanc si on nous fait des dessins ; sinon Tintin la couverture); **suppression** de la réglette plastique qui reliait si joliment

votre numéro. Distribution **UNIQUEMENT** à ceux qui nous ont fait parvenir au moins 10F pour le numéro plus 11F en timbres + une enveloppe format A4. Ceux qui ne rempliront pas ces conditions ne recevront rien. Il est nécessaire de vous fidéliser.

**Terminé les autocollants** que personnes ( à par un ou deux) n'a voulu. Vous allez me dire et je l'entends d'ici : <<Mais on leur a jamais demandé de nous faire des autocollants. On s'en fou. On se fou aussi de la couverture couleur>>. A cette réplique je vous répondrai que si nous avons été si loin c'était par souci de bien faire les choses. Notre passion du **GS** est si forte que nous voulions éditer une belle petite revue sympa que même les ATARistes et AMIGAmens n'ont pas. C'était pour nous nous mettre en valeur . Vous n'avez pas voulu ; tant pis.

**LA POMME ILLUSTRÉE** est en train de mourir comme sont morts GOLDEN, TREMPLIN MICRO, AMPERSAND, POM'S. Tant pis. Nous continuerons tant que nous aurons quelques moyens et quelques articles. Mais nous vous faites pas d'illusions ça ne durera pas bien longtemps. Je commence à être fatigué de me plaindre à chaque numéro sans résultats, à ne voir aucun encouragement sur RTEL, à ne plus rien lire d'intéressant sur ce même serveur, à dépenser des cents et de milles pour rien, à perdre mon temps pour rien aussi, à croire que nous sommes pris pour des cons. Encore un petit mot concernant l'idée qui a été émise sur RTEL et visant à nous associer au **GSCLUB**. J'ai déjà répondu qu'il n'en a été pas question car nous voulons garder notre autonomie, notre façon d'être, notre liberté d'expression. D'autre part, nous ne pouvons pas assurer une parution aussi stricte que le **GSCLUB**. Si nous voulons dire merde à quelqu'un nous ne nous en privons pas. On ne pourra se le permettre ailleurs.

Ce numéro est paru pour la réunion de BEAUVAIS. J'espère que vous allez l'apprécier. Rendez-vous peut-être au numéro 7 pour un résumé de cette soirée.

Pardon pour cet éditio un peu triste mais je n'ai pas le coeur léger en ce moment.

Merci NIBBLE, merci DOUME de me soutenir.

# INTERVIEW DE BANDIT II

## PAR AZÉBULON :

**AZÉBULON:** Salut BANDIT II, il y a longtemps que la rédaction de LA POMME ILLUSTRÉE voulait "t'interviewer". Première question, classique, mais importante : Depuis combien de temps travailles-tu sur APPLE II et plus précisément sur GS ?

**BANDIT II:** J'ai commencé en 1984 avec un APPLE IIc et dès que l'APPLE II GS est sorti fin 1986, j'ai vendu le IIc pour l'acquérir.

**AZÉBULON :** Quel est ta configuration autour de ton GS ?

**BANDIT II :** C'est un APPLE II GS avec 4Mo de RAM, une ZIP CHIPGSX 10 MHz, une RAMFAST et un disque dur 200 Mo, Deux lecteurs 3"1/5, un lecteur 5"1/4, un lecteur de cartouches amovibles 44Mo Bernoulli et une Imagewriter II.

**AZÉBULON:** Pourquoi as-tu choisis le II GS ? Qu'est-ce qu'il te plaît contrairement aux machines telles que Amiga ou Atari ?

**BANDIT II :** Le GS est une machine polyvalente et agréable à programmer. Ce n'est ni une console de jeux, ni une machine professionnelle. Le processeur, l'OS et les outils sont uniques en leurs genres.

**AZÉBULON :** Quelle est la qualité essentielle pour toi du GS? Quel est son principal défaut (s'il en a un) ?

**BANDIT II :** L'APPLE II à une architecture ouverte et c'est sa principale qualité. Je ne parle pas seulement du HARD mais aussi de la Rom, des outils, du système. Cette ouverture permet de réaliser à peu près n'importe quoi, même quand ce n'est pas prévu à l'origine. La plupart des patchs se font en quelques minutes.

**AZÉBULON :** Tes capacités de programmations sont énormes. Rares sont ceux, qui comme toi, peuvent créer de "Patchs" en tout genre pour n'importe quel soft. Comment as-tu appris ? As-tu commencé ta "carrière" comme "pirate" ?

**BANDIT II :** J'ai appris sur le tas, en lisant les revues traitant de l'APPLE II, en regardant et en essayant. Je n'ai presque rien déplombé car je déteste refaire ce qui existe déjà. Sur l'APPLE II, tout est très vite déplombé. J'ai beaucoup plus créé de patchs lorsque la version déplombée ne convenait pas.

**AZÉBULON :** D'aucun diront : BANDIT II a les capacités mais il est fénéant et ne sort pas assez de softs (hein Vincent !?) Qu'as tu à répondre à ça ?

**BANDIT II :** J'ai fait plein de choses mais il s'agissait de pleins de petites choses. En plus des patchs, il y a eu quelques cracks et quelques utilitaires. Autrement, tout ce que j'ai fait n'a pas été toujours diffusé partout. Les plus gros travaux que j'ai effectué sur APPLE II n'ont absolument pas circulé au delà de la limite d'une dizaine de personnes.

**AZÉBULON :** On a constaté ces temps-ci une certaine désertion et une baisse notable en qualité, malgré l'apparition de nouveaux GSUSERS, sur RTEL. D'après toi pourquoi et que peut-on faire pour remonter le niveau ?

**BANDIT II :** La désertion de RTEL s'explique par le fait que ce type de serveur ne convient pas à la mentalité des GSISTES. Ce genre de serveur convient mieux aux machines à la la mode et à ceux qui vont à la chasse aux news. A l'époque de Buster, il y avait plus de monde ! Mais il faut savoir que RTEL ne représente qu'une infime partie des GSistes.

**AZÉBULON** : LA POMME ILLUSTRÉE est née de la passion de trois users (Nibble, Doume et votre serviteur). Que penses-tu objectivement de cette revue; que peux-t-on faire pour l'améliorer (nous avons été ces temps-ci l'objet de vive critique sur RTEL); Comment faire d'après toi, pour que les lecteurs participent plus autant en dons que dans l'envoi d'articles ?

**BANDIT II** : J'apprécie beaucoup la P.I. et je ne comprends pas bien la critique reprochant le "trop de GS" de cette revue. J'aurais plutôt tendance à dire qu'il n'y a pas assez de GS. Mais c'est aussi une force de la P.I. ; elle peut être lue par ceux qui ont un APPLE II+, IIE, IIC et même plus généralement par tous ceux qui s'intéressent à l'informatique. Si on veut enrichir la P.I. , il faut augmenter le nombre de contributeurs. Et pour augmenter les dons et les participants à la P.I., il faut la faire connaître au-delà de RTEL. Je pense à Beauvais, au GS-CLUB...

**AZÉBULON** : Le FUCK est mort. le FUN aussi. Côté revue, après Tremplin Micro, Golden, Pom's il ne reste que GS INFO et nous même. APPLE COMPUTER a une politique commerciale désastreuse vis à vis du GS. Penses-tu que le GS mourra de sa belle mort dans quelques années ou qu'il restera les vrais passionnés et que les autres passeront sur Mac ?

**BANDIT II** : Il ne reste déjà que les vrais passionnés. Ceux qui s'étaient achetés un GS pour des raisons mercantiles ou pour frimer l'ont déjà vendu pour un Mac. Dans ce monde de profiteurs, ils pourront s'amuser à jouer à celui qui a la plus grosse config, le dernier modèle ou les dernières news. J'ai tendance à préférer la qualité à la quantité et je ne crois pas non plus que le GS soit fini: on enterrera bien des MACs avant.

**AZÉBULON** : Si l'occasion se présente, passeras-tu sur MAC ?

**BANDIT II** : A moins que l'on m'en offre un, il n'en est pas question. Et au moins un IIFX car les modèles intérieurs sont beaucoup trop lents. Ça ne m'étonne pas que tous les possesseurs de LC veuillent tout d'abord une carte accélératrice et un copro. Mais la vitesse n'est même pas la raison principale. le GS convient tout simplement bien mieux que le Mac à ce que je fais. Laissons le Mac aux seuls qui ont réellement l'utilité : les professionnels.



**AZÉBULON** : Pour toi, quel est le meilleur logiciel de jeu, pour programmer et le meilleur utilitaire sur GS ?

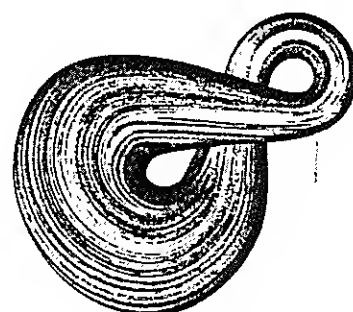
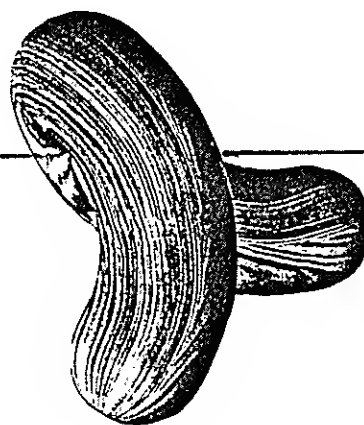
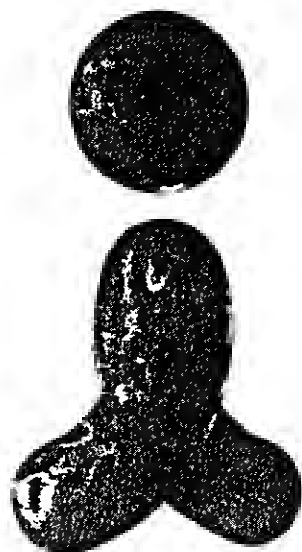
**BANDIT II** : Je joue très peu sur GS, je ne suis pas très bien placé pour un pronostic. Côté programmation et utilitaires, ce sont là les points forts du GS et oin n'a que l'embarras ou choix : Prosel, Génésys, Merlin 16, Orca, GSbug, NifTYList, Orcadisasm.

**AZÉBULON** : Selon toi, que manque t-il au GS côté possibilité matérielle pour qu'il soit compétitif ? Et côté logiciel ?

**BANDIT II** : Le GS est déjà tout à fait compétitif. Côté matériel, il lui manque un mode vidéo un peu plus puissant. Côté logiciel, il manque quelques softs professionnels ce qu confirme la vocation du GS de machine pour le plaisir. Bien que professionnel ne soit pas toujours synonyme de chiant d'ailleurs. Simplement le GS n'est pas une machine spécialisée, mais plus touche à tout !

**AZÉBULON** : Bien, je te remercie **BANDIT II** de bien vouloir t'être confié à nous. Tu as libre expression pour dire ce que tu veux au sujet de ta bécane préférée.

**BANDIT II** : Rien à ajouter !

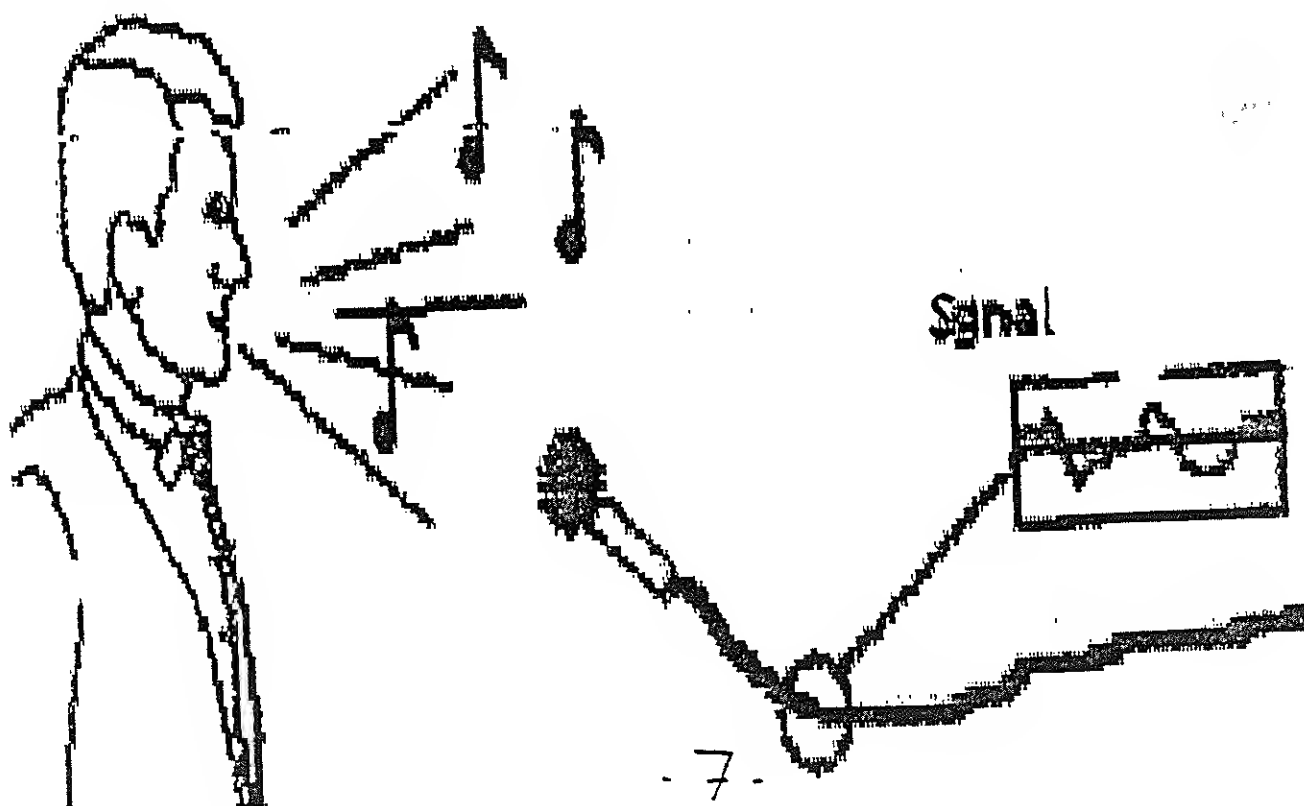


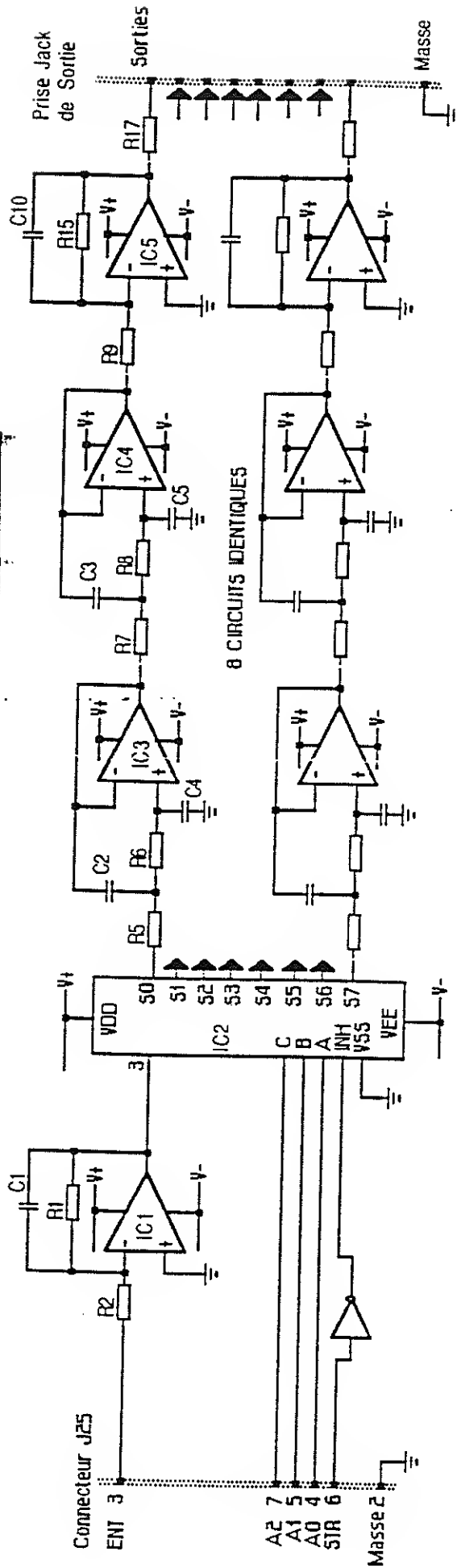
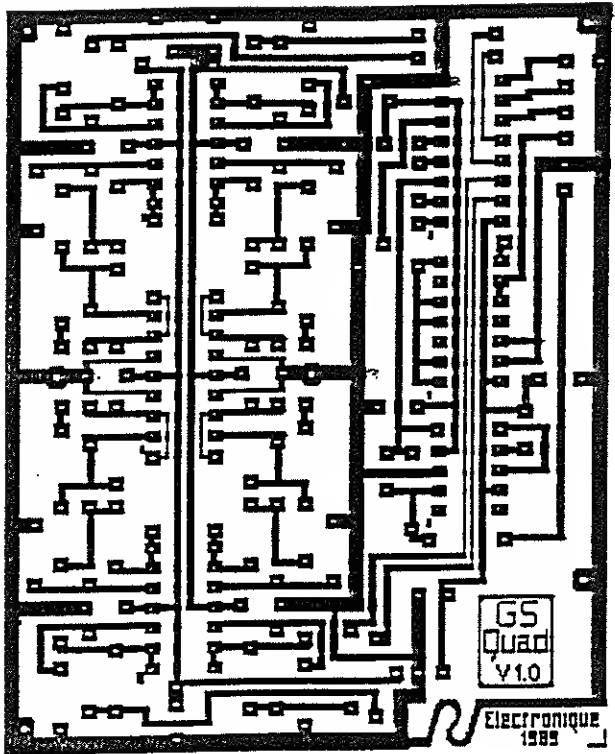
## CARTE OCTOPHONIQUE POUR APPLE GS :

Dans ce numéro de LA POMME ILLUSTRÉE, je vous propose une réalisation qui améliorera considérablement la qualité des musiques sur votre GS. Il s'agit de fabriquer une carte permettant d'attaquer huit haut-parleurs. Le seul problème réside dans le fait qu'aucun soft ne gère ces huit voies. Seul POLYSONS de BABAR DE St CYR exploite les 4 voies. Il est à noter que la réalisation est en grande partie le fruit de l'imagination et des connaissances en électronique de Monsieur Jacques REY, Vice-Président du GS-CLUB.

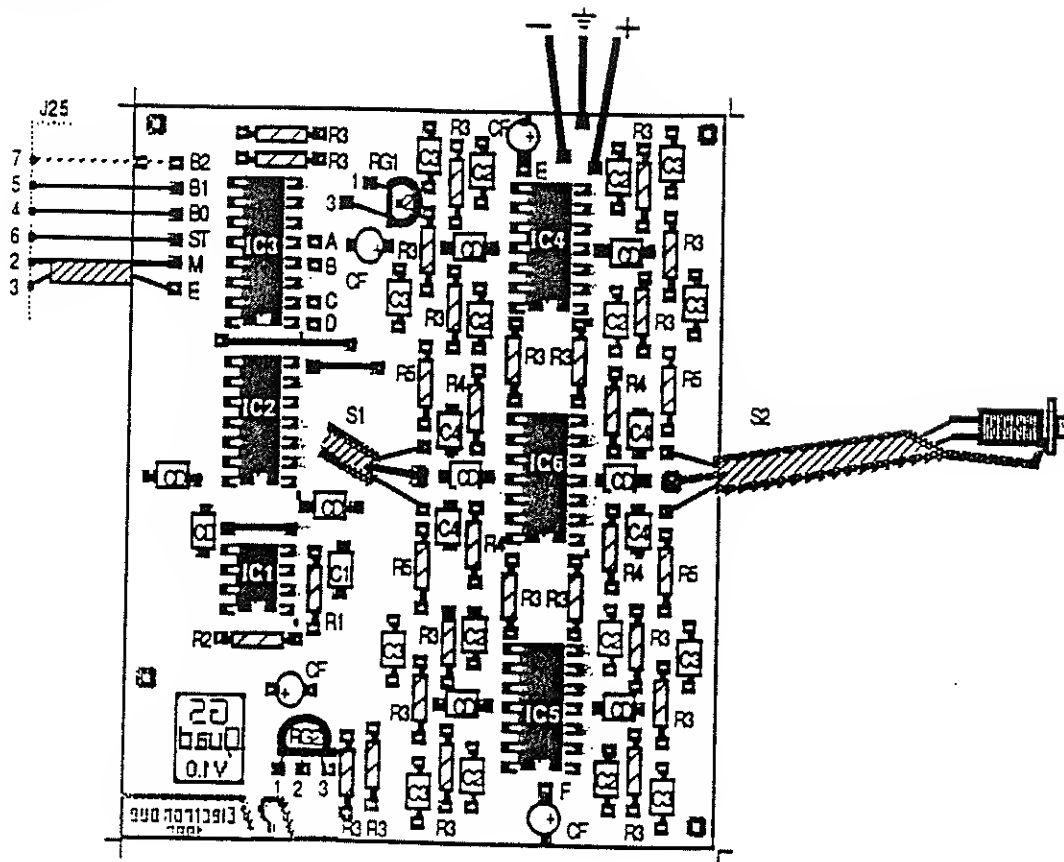
La carte quadraphonique existe depuis 1989 ; Jacques REY en avait présenté un prototype lors de la manifestation d'Hyperpomme à ANGERS. Cette réalisation doit permettre l'octophonie par superposition de deux cartes. Vous trouverez ci-après les schémas de principe, circuit imprimé, et explications nécessaires au câblage de deux circuits quadraphoniques.

Ce montage peut, à celui qui en a le courage, inciter à la réalisation du soft permettant d'exploiter cette carte. L'effet obtenu sera alors surprenant. On pourra aisément imaginer une demi-sphère autour de laquelle sera réparti les huit haut-parleurs, le tout placé au-dessus de la tête. Je vous garantis un effet fabuleux. Pour toute information supplémentaire écrivez moi en BAL RTTEL. Je précise à toute fins utiles que je ne fabriquerai aucun montage même contre paiement ! Le temps me manque.





Principe de décodage 8 canaux

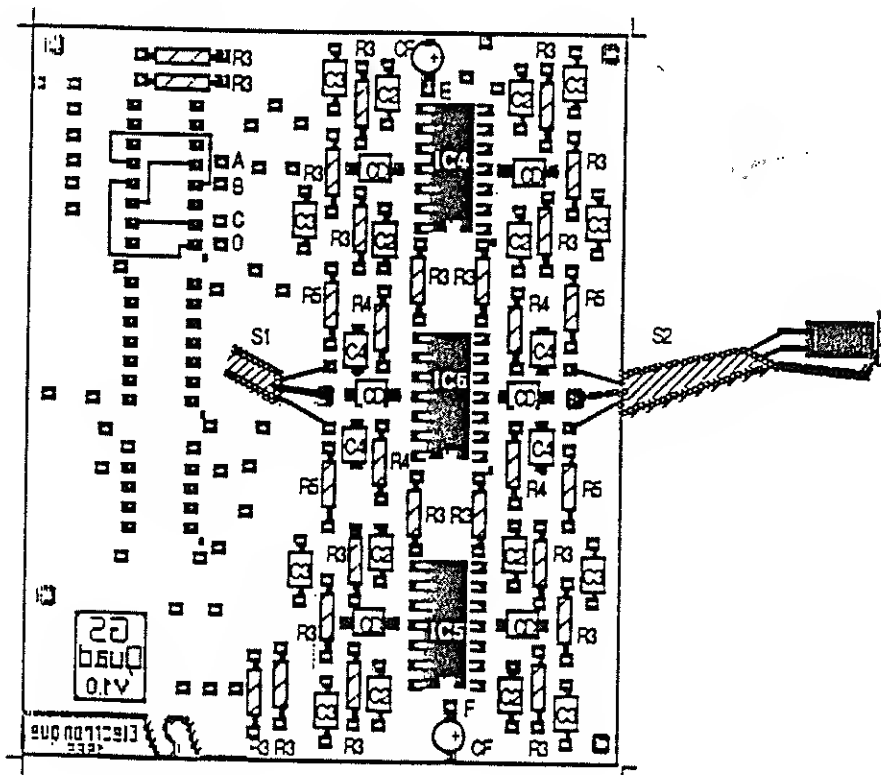
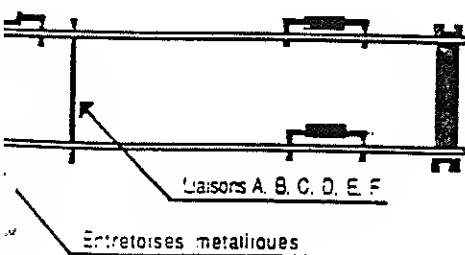


Composants:

- IC1: LM318 N
- IC2: 74 LS 00 (74 HC 00)
- IC3: MC 14051 (CD 4051)
- IC4, IC5, IC6: 3 fois LM 324 ou TL 074 ou TL 084
- RG1: régulateur 79 L 05
- RG2: régulateur 78 L 05
- 2 crises Jack 3.5 femelles
- \* connecteur plat au cas de 2.54

Pour l'utilisation en Quadriphonie, ne pas installer la liaison 7 de J25 et B2. Le point B2 doit être alors relié à la masse par un strap.

Pour réaliser un ensemble Octophonique, n'installer sur la deuxième carte que les composants ci-dessous, placer les straps comme indiqué à l'emplacement de IC3. Monter les cartes l'une au dessus de l'autre à l'aide d'entretoises métalliques et relier les points A, B, C, D, E, F entre les cartes. Ne pas oublier alors la liaison 7 de J25 et B2 sur la carte principale.



Qui n'a pas rêver de booter son Gs et voir son system 5.04 installé en une quinzaine de secondes ?

Applied Engineering avait commercialisé la RamKeeper, une carte qui permet une telle rapidité de boot.

La RamKeeper (RK) a 2 avantages :

Elle vous permet d'utiliser 2 cartes-mémoire sur votre Gs, donc d'augmenter la taille de la RAM.

-elle peut être utilisé comme un disque virtuel, comme un ROM-disk. Quand le Gs est éteint, les informations y sont sauvegardées grâce à une alimentation extérieure. Cette alim est doublée d'une batterie extérieure un peu encombrante, mais utile lors des coupures (pas plus d'1 heure ou

2) de courant..

Son prix :

je n'ai pas les tarifs Bréjoux sous les yeux, en 1989, AE la vendait 189 dollars, Roger Coats 139 dollars. Actuellement, on ne la retrouve plus dans le catalogue de Roger Coats, ni de Programs Plus, il semble que AE ne la commercialise plus.

-Une chose est certaine, comme pour la TransWarp, quand on a goûté à la RamKeeper, il devient difficile de s'en passer.

La RamKeeper est une carte sur laquelle on peut fixer 1 ou 2 cartes mémoire. Ainsi, on peut fixer la carte Ram du Gs d'un côté ("Front Side") et de l'autre ("Back Side"), une deuxième carte Ram ou une Gs Ram, Gs Ram+, RamPack. AE nous précise qu'on peut aller jusqu'à 16 Mo !

Si, si vous avez bien lu, 16 mega. Ainsi vous disposez d'un certain "pool" de mémoire vive, à vous de disposer de cette mémoire. Vous choisissez la taille de votre disque virtuel, le reste de mémoire servira de RAM.

Par exemple, vous disposez d'une

Carte d'extension mémoire de 1,2 Mo et d'une Gs Ram de 2 Mo, ça vous fait donc 3,2 Mo de MEV. Vous pouvez formater votre RK (disque virtuel, ROM) à 2 Mo et garder 1,2 Mo de mémoire vive utilisable par le Gs. Vous mettez votre system (attention de ne pas vous le brûler), sur ces 2 Mo ainsi quand vous bootez votre Gs préféré, en 15 secondes votre Proset-GsOs 5.04 est chargé (Kangaroo compris). Super non ?

L'installation est assez facile :

la RK et mise en sandwich entre les cartes mémoire, on l'enfiche dans le slot mémoire. On fixe le support des prises d'alimentation au plan arrière du Gs. Achtung ! La nape contenant les fils d'alimentation qui relient les prises extérieures à la carte elle même, est très fragile et se casse facilement. Il vous faudra jouer du fer à souder si ça casse. L'ensemble cartes mémoire-Rk est assez encombrant, et déborde largement sur le slot 7, qui, souvent est utilisé pour le disk dur. AE dans sa grande mansuétude a privé le 'slot-mover', un petit machin qui vous permet d'excentrer une carte, ce qui rend le slot 7 à nouveau utilisable. Malheureusement, les mystères du Gs sont impénétrables. J'ai eu 3 RamKeeper et 2 Slot Mover, je

n'ai jamais réussi à utiliser ces derniers, ça plantait toujours. Certains users n'ont pas eu ce problème. AE fournit avec la RK une feuille plastique, très utile pour isoler les cartes des parois métalliques du Gs. Attention les étincelles si on oublie d'installer la dite feuille. Une fois la RK en place, il faut lui fournir une source de courant extérieure qui sauvegardera les données quand le Gs sera éteint. L'alimentation fournie par AE est compacte, trop compacte. Elle chauffe un max et rame, elle a du mal à tenir 1 Ampère, indispensable pour pouvoir recharger la batterie de secours. Le mieux est d'utiliser une alimentation digne de ce nom, à acheter ou à construire soit même. La RK est en place, l'alim

est connectée, les choses sérieuses commencent. Le programme de gestion de la RK est un CDA contenu dans une EPROM, il vous permet de formater la ROM Disk, de changer la taille de cette ROM, de tester cette ROM. Le test d'une ROM de 2,3 Mo dure 35 secondes, le verdict est : "PASSED", sauvé, ça fonctionne bien, par contre si vous lisez "FAILED" alors là, vous pouvez vous brouter le system, il vous faudra : couper l'alimentation du Gs, débrancher le cable 220 V du Gs, débrancher les alimentations de la RK, dévisser les vis du capot arrière et sortir la RK, pour voir (!) d'où vient le problème. Il ne vous reste plus, après, qu'à réinstaller la RK, fixer le panneau arrière, rebrancher tous les fils et

retester la bête !!

Parfois, la RamKeeper ne fonctionne pas :

- avec le Slot-Mover.

- certaines Ram Cartes fonctionnent bien si elles sont placées d'un côté de la RK, mais mal, si elles sont de l'autre côté, et c'est imprévisible.

- la chaleur. Sous les tropiques, je n'ai pas de capot, un ventilateur sur l'alimentation GS, 2 ventilateurs sur le Gs, 1 qui aspire, l'autre qui refoule. Peut être qu'à Metz ou Sarreguemines 1 seul ventilo suffit.

- l'oxydation des connecteurs de la carte. Parfois il faut dégraisser les contacts de la RK à l'acétone (ou même un p'tit coup de gomme abrasive).

Une fois que vous avez passé toutes ces épreuves, dignes d'un

chevalier de level 5, que tout fonctionne bien, ne touchez plus à rien. Ne sortez pas votre TransWarp ou autres cartes SCSI, traitez votre Gs et sa RamKeeper avec beaucoup de respect, cette carte vous a coûté tellement de sous, de temps, de transpiration et de jurons...

La RK est exotique !

Quand vous voulez booter sur votre RK, dans le table tableau de bord, à la rubrique "slot" ou "connecteur", il faut choisir : "démarrage de : Disk ROM".

La RK devient alors le DRIVE 1 du SLOT 5, votre premier lecteur 3 pouces 1/2 devient le DRIVE 2 du même Slot, votre second lecteur 3 pouces 1/2 devient le DRIVE 1 du Slot 2.....

C'est comme ça ! Vous n'y comprenez plus rien ? Ne vous

tracassez pas, certains programmes aussi. Ainsi, si vous jouez à GATE avec votre RK, pas de problème, en sauvegardant le jeu, vous formatez votre RamKeeper !

Gate est un bon jeu, mais, il n'aime pas la RamKeeper.

Sur ma RamKeeper, j'ai 2 cartes, une Gs-Ram + avec 6 Mo, sur le "Front Side", la Ram Carte d'Apple avec 1,2 Mega ce qui me donne 5 120 K pour la ROM (RK), 2 304 k pour la RAM. J'ai donc un accès hyper rapide au system 15 secondes, à APW.03, APW.Gs (départ ordinateur éteint, le system est chargé, Apw-Gs est chargé et vous demande quel fichier loader tout cela en 25 secondes), PaintWorks Gold, Platinum, tout ce petit monde est bien au chaud dans le disk virtuel.

Elle fonctionne sans problème avec la TransWarp, avec la carte SCSI.

Les conseils de l'Oncle Paul :

-Avant d'installer une Ram Card sur la RamKeeper, vérifiez les RAM avec Memory Test (utilitaire de APW-Gs), ou Gs-Ram test si vous avez une Gs-Ram. Mais, vous ne pouvez utiliser Gs-Ram test avec la RK, il faut mettre la Gs-Ram directement dans le Slot mémoire pour la vérifier.

-Quand tout fonctionne bien, ne touchez plus à rien et priez.

Merci Glen, merci pour ton prosel.

(backupezsouvent)

-Il vaut mieux choisir une taille de ROM-disk multiple de 512,

c'est plus propre, et, surtout, ça fonctionne mieux.

-On peut voir 2 LED sur la RK, une Rouge, une Verte.

Si la LED reste éteinte, alors que l'alimentation est allumée :

-soit la Batterie est déchargée, et que l'alim la charge.

-soit la batterie est dead.

-soit votre alim manque de banania et n'arrive pas à charger la pauvre batterie.e

La batterie est une batterie sans entretien, 8 Volts, 3,2 A h.

On peut mettre 2 (ou plus) en parallèle, le temps de sauvegarde, quand le courant est coupé est d'autant plus long.

L'alimentation fournie est un petit machin dit "wall transformer", sortant 9,5 Volt sous 1 Ampère.

Il chauffe beaucoup, et peu fiable.

Pour que la batterie soit

correctement chargé, il faut une tension de 10,5 à 11 Volts, supportant au moins 1,5 A.

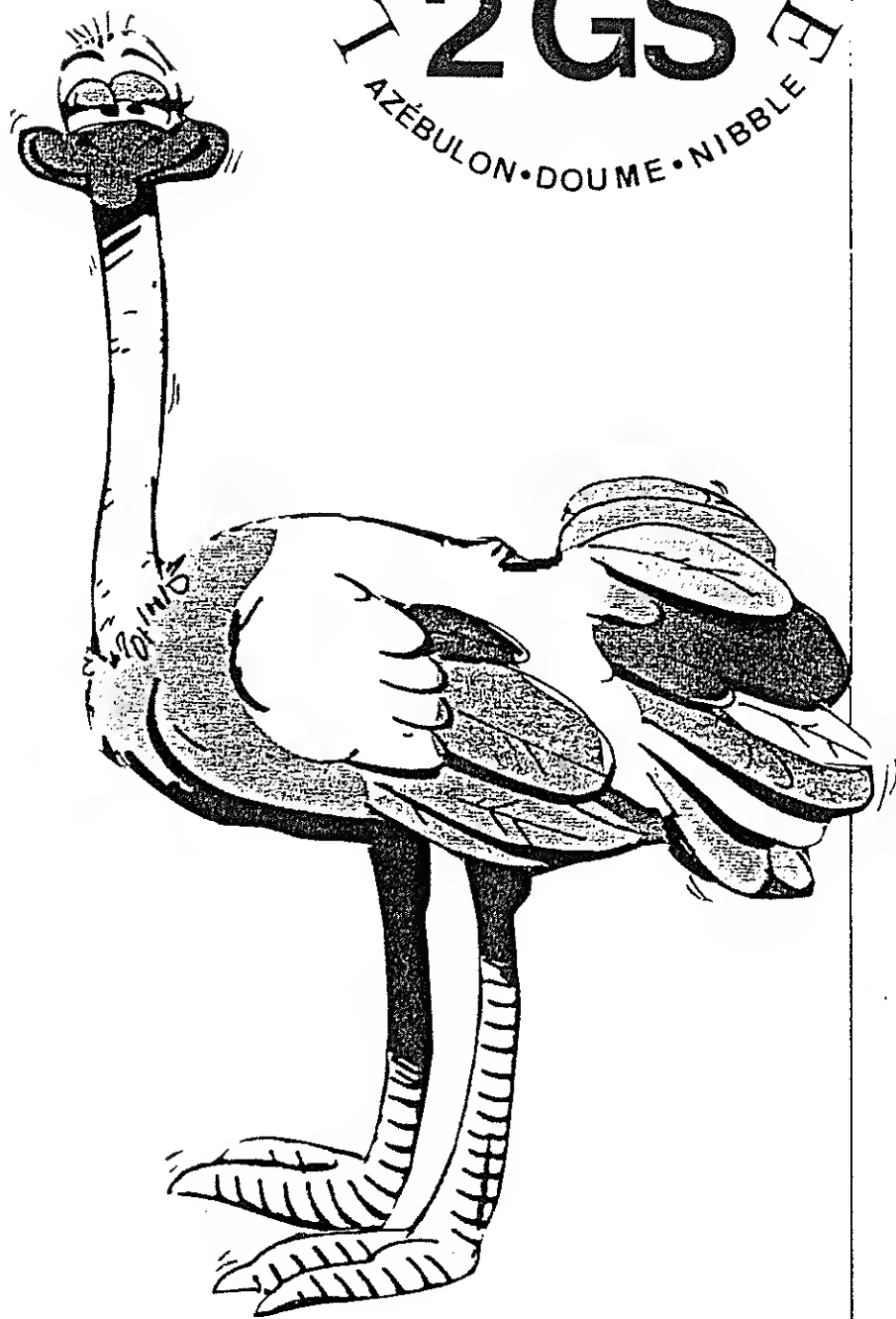
On peut facilement construire une alimentation grâce à des circuits intégrés régulateurs de courant très pratiques d'emploi, je peux fournir les plans (très simples).

Epilogue :

-----  
Au fait, pourquoi parler d'une carte qui n'est plus fabriquée ?? Parcequ'elle est achement utile, et, qu'en ce moment où nombre de pégreus quittent le ciel d'azur du Gs pour s'enfoncer dans la triste grisaille d'une brouette de chantier, les RamKeeper ne se vendent pas cher ! C'est le moment de faire des affaires.....

DALAT..





NEWS NEWS NEWS NEWS

HAKER CROLL a ré-écrit, à l'aide de MERLIN 16, le jeu de reflexion DÉMINEUR qui tournait à l'origine sous Window 3 sur les Pécé. Ce jeu est donc disponible pour notre GS adoré. Merci HACKER CROLL !! Pour vous procurer ce jeu GOTO BAL HACKER CROLL.

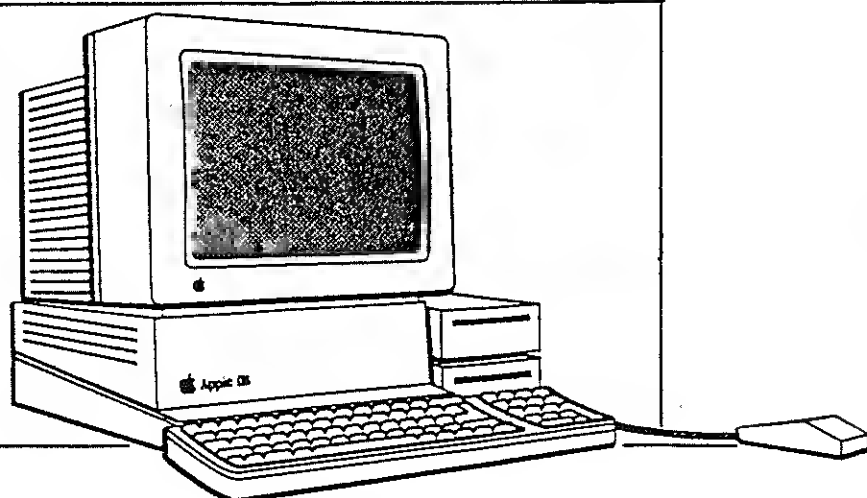
### Description du jeu:

Démineur est un jeu d'adresse et de hasard. En présence d'un champ de mines, il vous faut les

repérer toutes le plus rapidement possible. Vous disposez pour cela de deux outils : un détecteur de mines et votre...pied !

### L'impression de AZÉBULON :

Très bon jeu où l'astuce et la logique sont mises à rude épreuve. A vous procurer pour passer un bon moment.



## TRUCS ET ASTUCES

### HOT LINE :

PEUT-ON LAISSER LE MONITEUR DE NOTRE IIGS AFFICHER UNE IMAGE DURANT UN CERTAIN TEMPS, SANS RISQUE DE L'ENDOMMAGER ?

### LA RÉPONSE DE LA POÛME ILLUSTRÉE:

En laissant une image fixe affichée sur le moniteur GS durant une longue période, on risque de "brûler" le phosphore de l'écran et d'y marquer l'empreinte de l'image de façon

indélébile. Avec notre GS nous pouvons facilement éviter ce désagrément en mettant dans le système le NDA SCREEN SAVER, qui permet l'extinction automatique de l'écran après une période réglable de 30 secondes à 1 heure, si aucune touche n'est appuyée ou si la souris n'est pas déplacée. L'action d'une quelconque touche ou le plus léger déplacement de la souris vous rallume le moniteur.

### **QUELLES PRÉCAUTIONS FAUT-IL PRENDRE POUR PRÉSERVER LA DURÉE DE VIE DE SON MONITEUR ?**

#### **LA RÉPONSE DE LA POMME ILLUSTRÉE:**

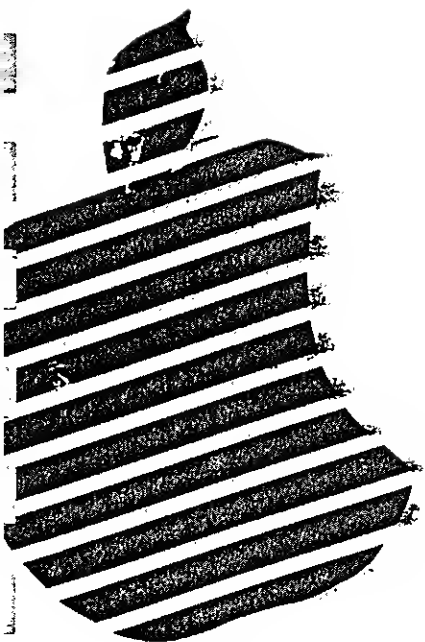
Prenez l'habitude d'éteindre le moniteur après chaque séance de travail. Car celui-ci "vieillit" lorsqu'il est sous tension même si aucune image n'est affichée. Pour obtenir de meilleures performances, n'hésitez pas à laisser le moniteur chauffer pendant quelques minutes.



### **COMMENT FAUT-IL NETTOYER UN MONITEUR?**

#### **LA POMME ILLUSTRÉE:**

Les traces de gras, les empreintes de doigts, la poussière... peuvent être retirées aussi bien de la carrosserie du moniteur que de son écran avec un chiffon humide et non pelucheux. Vous pouvez éventuellement l'imprégner d'un liquide ménager sans solvants ni abrasifs. Attention à ne jamais vaporiser directement le produit sur l'écran car cela pourrait endommager ses circuits.



PARUTION DE LA

DERNIÈRE ÉDITION DE  
LANGUE D'OCS. LE  
NUMÉRO 8 AU BANC  
D'ESSAI CE MOIS-CI  
DANS LA POMME  
ILLUSTRÉE.

Les LANGUE D'OCS sont  
une production de notre  
ami LO44. Cela vous le  
savez tous je pense. Il  
vient d'éditer sa  
dernière production :  
LANGUE D'OCS 8. Celui-  
ci est disponible autant  
pour IIE que pour IIGS.  
Au boot de la disquette  
on découvre une bonne  
présentation avec  
images graphiques (noir

et blanc mais de bonne

qualité pour le IIE) ainsi  
qu'une petite intro très  
sympa avec une musique  
d'accompagnement  
soignée. Au sommaire  
de ce nouveau numéro,  
pas moins de 9 softs  
sont passés en revue  
pour lesquels vous  
trouverez des trucs, des  
solutions et des modes  
d'emplois. Mais, avant  
de commencer, j'aimerais  
attirer votre attention  
sur l'édito. Celui-ci est  
pessimiste et me fait  
penser à mon coup de  
colère dans LA POMME  
ILLUSTRÉE concernant la  
participation des users.

En effet, L044 se  
  
décarcasse à produire  
des disks pour vos  
grilles pains  
gratuitement (il vous  
suffit de lui envoyer un  
disk correspondant à  
votre demande) et  
malgré tout, personne  
ne semble intéressé.  
L'annonce en RUB GS de  
news ou produc ne  
déplace plus les foules,  
alors que des gens  
passent des heures, des  
jours voir des mois à  
élaborer des  
nouveauautés. Pessimiste  
le père L044 et il a  
raison !! Il y a de quoi  
décourager les plus

fervents d'entre nous.

Pourtant son palamarès  
est déjà bien chargé. On  
peut dénombrer à son  
catalogue les products  
suivantes :

LANGUE D'OCS 1 à 8 (18  
faces)

LANGUE D'OCS HORS  
SERIE NUMERO 1  
SPECIAL PROSEL (1 face)

LANGUE D'OCS HORS  
SERIE NUMERO 2  
SPECIAL MERLIN 16+  
(1 face)

MEGALANGUE I et II (2  
disks 3'1/5)

PUSSY slide show (1  
face)

PRINT SHOP GS (N & B)  
Vol. 1 (1 face)

Et les distributions  
de L044:

A LA RECHERCHE DE  
KARINE par BOZO (6  
faces)

QTIPS DHGR I ET II par  
DECKARD (2 faces)

MURAYDEN II par  
DECKARD (8 faces)

BARSIL help disk par

DECKARD (1 face)

BANNER MANIA (2 faces)

Voilà un catalogue déjà bien rempli !! N'hésitez donc pas, possesseurs de IIE ou IIGS de lui demander ces productions. Elles sont toutes bien présentées clair et vraiment très utiles.

Bien, revenons maintenant à notre numéro 8. Vous y trouverez donc tout ce que vous devez savoir au sujet de MERLIN pro éditeur plein écran. Le

mode d'emploi complet, toutes les commandes de contrôle ainsi que les explications précises concernant les couper/coller, comment trouver du texte, l'insertion. Vous trouverez également les explications de la version ED.16 ainsi que toutes les informations techniques et des trucs en pagailles.

Joint à ce disk également le mode d'emploi du jeu THE KNIGHT OF LEGEND. La solution nous est promise pour bientôt...

Egalement présent, tous

les trucs et le mode d'emploi complet de BANNER MANIA. Rien que pour ça le disk en vaut la peine. Le jeu en 3D, CELFLING ADVENTURE n'est pas oublié puisque son mode d'emploi est inclu aussi dans le disque. Cinq jeux sont également testés puisque vous saurez tout sur MANIAC MASHION, TICKET TO SPAIN, DOUBLE DARE, PRESS YOUR LUCK et POLICE QUEST dont vous avez la solution.

Voilà, chers lecteurs,  
encore une belle  
production. En dehors de  
l'intérêt évident qu'  
apporte ces séries de  
sks, commandez-les  
en BAL L044 sur RTEL,  
pour lui redonner le  
moral. Vous pouvez  
également lui donner  
vos impressions pour  
ceux qui ont visionné  
ces disks. L044  
soutient votre APPLE,  
soutenez L044 !!!

AZÉBULON



# DES NUITS ET DES NUITS DE DÉFONCE.

"Nouvelle  
CYBERNETO-  
APPLELIENNE" , de  
notre ami DALAT.

---

Si vous voulez vous  
exprimer, vous pouvez  
le faire, comme lui,  
directement dans ma  
BAL AZÉBULON. Votre  
participation paraîtra,  
dans la mesure du  
possible, dès le numéro  
suivant.

J'étais tranquille, j'étais  
pénard, je glandouillais  
dans le hangar. Un petit  
bruit attira mon regard.

C'était un Apple planqué  
dans un placard. Un II+  
abandonné, le tein gris,  
triste et blafard. Avec  
son écran terne, il avait  
une drôle de touche,  
surtout son clavier. Il  
geignait doucement,  
"Hiiriri". Il boudait en  
Vidéo-Text, une langue  
que je connais mal. Je  
jetais un coup d'oeil par  
ses petites ouïes (pas  
très propres), je ne vis  
qu'une poignée de  
circuits intégrés, des  
condensateurs maigri-  
chons. Dysnutrition  
chronique, le fameux  
syndrome du bide-vide.  
Il n'avait pas dû  
tourner depuis des  
lustres. Je lui lançais  
un "Hello" en ASCII, ma

langue maternelle. Il me  
ragarda d'un air triste,  
il était tellement à plat,  
qu'on aurait dit un  
T07 !

-Je lui dis : "36 15", il  
se râclat le tube et me  
répondit :

- "Syntax Error".

- "Qui es-tu petit micro  
fatigué ? "

- "Je m'appelle Europlus  
et j'ai perdu ma ma-  
man".

Un bruit violent me fit  
tourner la tête ; je ne  
pu terminer mon geste,  
un éclair gris me frappa  
entre les deux gros  
orteils.

"HWaaaaouu" dis-je en  
me relevant avec peine.

Un énorme Lisa se tenait  
devant moi, c'était la



maman d'Europy. Elle était obèse, fumante, elle avait des varices, une mauvaise haleine et du poil au clavier. Elle était furieuse, elle devait penser que j'en voulais à son petit. Sa souris se balançait doucement, comme un cobra prêt au combat. Elle chargea à nouveau, mais je pu éviter son assault. Elle frappa le vide et d'un geste rapide elle s'empara de son rejeton et s'enfuit dans les couloirs. Je me relevais péniblement. Par terre, il y avait quelques transistors tout chauds, elle saignait, elle était blessée. je suivis sa trace, toute

fraîche, c'était facile, ça me rappelais mon service militaire, j'avais servi deux ans lunaires dans le peloton pathfinder du troisième Load-Runner. Je traversais en trombe quelques pièces sombres, la Lisa saignait de plus en plus, il y avait des résistances, des transistors partout, par terre, sur les murs et cette odeur de plastique brûlé, une odeur de mort. Soudain, je butais sur Europy. Il était immobile, il haletait et avait du mal à retrouver son souffle. Sa mère l'avait abandonné mais elle ne devait pas être bien loin. Je suivis un

grosse flaque de transistors. Dans un gros trou du mur où chante le vent du nord, accrochant follement son écran et son or. C'est une petite pièce qui mousse de rayons. Un Lisa allongé baigne dans le cresson. Il dort là, étendu dans l'herbe, sous les cieux, pâle dans son lit noir où la lumière pleut. Ses circuits intégrés se sont tus et sont froids. Il dort sous les néons, la prise sur le clavier, tranquille. Il a deux trous noirs au côté droit. (merci Arthur). Je maudis ce chasseur qui a tué cette pauvre mère. Je tiens à vous

rapeller que la chasse  
aux Lisa, aux II+ et IIE  
est fermée de novembre  
à juillet car c'est la  
saison où ils couvent et  
élèvent leurs petits



# GARDEZ

# LE CONTACT!



FOR OFFICIAL USE ONLY



**PRÉSENTE :**

**LE HIT GS**

**ET**

**LE HALL OF FAME**

**COMMENT VOTER ?**

VOUS VOULEZ VOTER POUR LE TOP 3.  
VOUS AVEZ RÉALISÉ UN BON SCORE SUR  
UN JEU TRITO.PAS DE PROBLÈME.

VOTER SUR RTEL EN BAL  
LORD OF PRODOS

VOUS AVEZ DES SUGGESTIONS À FAIRE.  
VOUS PRÉFÉRERIEZ UN TOP TEN TOUTES  
CATÉGORIES.QUELS JEUX AIMERIEZ VOUS  
VOIR DANS LE HALL OF FAME.PAS DE  
PROBLÈME.MÊME ADRESSÉ.ET SI VOUS  
N'AVEZ PAS DE MINITEL OU TROP À DIRE:

LAURENT VOGEL  
138.RUE BARRIS  
67110 WESTHOFFEN

PROCHAIN HALL OF FAME : TOUT LES  
SCORES DES WIN.CAL.WOR GAMES D'EPYX.

## **TOP 3**

### ARCADE / ADVENTURE

1. THE IMMORTAL
2. AIRBALL
3. THE LAST NINJA

## **TOP 3**

### ACTION / REFLEXION

1. PICK'N PILE
2. BLOCK OUT
3. PIPEDREAM

## **TOP 3**

### BEAT'EM UP

1. BASTAN SAGA
2. TASK FORCE
3. TUNNELS OF  
ARMAGEDDON

## **TOP 3**

### DIVERSE

1. BATTLECHESS
2. TEENAGE QUEEN
3. BUBBLE GHOST

## **TOP 3**

### JEUX DE ROLE

1. NEUROMANCER
2. THE ANCIENT LAND  
OF Y'S
3. DUNGEON MASTER

## **TOP 3**

### SPORTS

1. CALIFORNIA GAMES
2. SKATE OR DIE
3. FINAL ASSAULT

## **TOP 3**

### ADVENTURE

1. LEISURE SUIT LARRY
2. TASS TIMES IN  
TONETOWN
3. SPACE QUEST II

## **TOP 3**

### WAR GAMES / SIMULATION

1. DEFENDER OF  
THE CROWN
2. THE HUNT FOR  
RED OCTOBER
3. SPIRIT OF  
EXCALIBUR

# HALL OF FAME

## SPECIAL TXITO

ARKANOID

1488570 ALL LORD OF PRODDS

ARKANOID II

REVENGE  
OF  
LOH

1012840 EE LORD OF PRODDS

QK

24874 E LORD OF PRODDS

ASTAN

448500 ALL LORD OF PRODDS

## Essai de KANGAROO du BrainStorm

par AZÉBULON.

Lors de l'annonce en RUB GS sur RTELE, du dernier soft du Brainstorm, KANGAROO, il flottait alors une certaine odeur d'abandon du GS par ce groupe. Les bruits (injustifiés) que certaines personnes s'acharnaient à faire courir, m'ont conduit, je l'avoue, à soutenir plus fermement le dernier groupe structuré qui développe encore des softs pour l'Apple IIGS. Armé donc d'une grandeur d'âme et d'une certaine pitié, plus que par le besoin de ce soft, je sort mon carnet de chèque (très raplaplat) et j'expédie donc au

Brainstorm un magnifique chèque de 350 F, en me disant que j'avais fait ma B.A. annuelle en soutenant ce groupe. J'en profite alors pour leurs faire la pub de LA POMME ILLUSTRÉE en leurs envoyant quelques autocollants que vous connaissez bien si vous avez acquis le numéro 4 de cette fabuleuse revue qui mérite d'être encouragée et soutenue par tous, autant par les compliments que par les dons (et surtout par les dons !), en vous remerciant par avance, je vous prie Mess... mais qu'est-ce que je fais, là, je délire ! Quelques jours après (tiens, ils expédient plus vite que ToolBox; Toolquoi ? vous

parlez de qui là ? non, non rien, un vague (et mauvais) souvenir qui me remonte à la tête), je reçois une belle enveloppe format A4 (la même que vous devez envoyer lorsque vous commandez un numéro de LA POMME ILLUSTRÉE), contenant une disquette contenant elle-même trois fichiers : Kangaroo (normal), Kangaroo.Rez et Hierarchic. Nous verrons plus tard leurs fonctions. Se trouve dans cette enveloppe également une documentation concernant le soft, ses possibilités, son installation etc... Très bonne impression que me fait cette doc. Très bonne impression à juste titre d'ailleurs, puisqu'

elle est tirée sur imprimante L.A.S.E.R. donc d'une qualité d'impression irréprochable. Elle comporte 28 pages sans compter les couvertures (!). Rédigée en langage clair, le tout argumenté de copies d'écrans, même des pointes d'humour sont présentées de temps à autres. Je pense à quelque chose là : si chacun de vous nous donne 500F pour LA POMME ILLUSTRÉE, on pourra s'offrir une L.A.S.E.R. et vous tirer votre revue préférée dessus; je vous dit pas alors la qualité; enfin, moi je dit ça...mais enfin pensez-y ça ferai plaisir.

Revenons à nos mouton, ou plutôt à notre Kangaroo.

Côté doc, pas de problèmes; tout est clair, bien expliqué et tout et tout; personne n'est oublié dans les remerciements, même pas Mme Louise Lemieux. C'est bien ça les remerciements. Y en a qui en ont pas fait assez et qui en sont mort ; n'est-ce pas Toolmachin ? Je commence donc pas lire. On commence par l'installation du programme. Ultra simple, trois fichiers à copier dans le System Setup et trois icônes à rajouter dans le dossier /Icons. Important, pour pouvoir utiliser correctement votre animal, vous devez vous servir du GSOS dont la version est au moins égale à 5.04. Pas de

problèmes évidemment pour la version 6.0. Ils font ça bien chez BrainStorm. Vous êtes alors fin prêt pour vous servir de "votre futur meilleur ami informatique". En fait ça n'est pas vous qui vous en servez, mais lui qui vous sert. Je m'explique : Kangaroo saute pour vous de volume en volume, emportant dans sa poche les dossiers et les fichiers les plus souvent utilisés, vous évitant ainsi de devoir parcourir vos périphériques sans fin à la recherche du fichier perdu. Il peut également trouver un fichier en fonction de nombreux critères, formater un disque sans avoir à retourner au Finder, etc... Bien sûr,



vous pourrez inactiver temporairement ou définitivement Kangaroo, mais je ne vous le conseille pas. Lors du démarrage de votre système, une icône spéciale sera affichée pour confirmer son activation ou sa désactivation. Vous avez donc accès à Kangaroo dans chaque dialogue fichier standard. De n'importe quelle application en mode desktop, vous pouvez afficher un dialogue fichier standard, pour travailler avec lui. Une icône de Kangaroo est affichée à gauche du préfixe courant dans la fenêtre standard de fichier. Si vous voulez sélectionner une option de Kangaroo, cliquez

simplement sur son icône et laissez le bouton de la souris appuyé. Un menu hiérarchique en couleur s'il-vous-plaît, sera alors affiché. Vous verrez alors apparaître le premier élément du menu principal. La liste des X derniers dossiers auxquels vous avez accédé, de n'importe quelle application et ce même sous forme de disquettes (Kangaroo "retient" les disks qui sont passés dans vos lecteurs). Vous pouvez à ce moment, vous positionner directement sur un dossier, le verrouiller ou le déverrouiller, l'effacer. Deux couleurs sont utilisées : le bleu pour les dossiers déver-

rouillés et le noir pour les verrouillés. L'option VOLUMES affiche tous les volumes en ligne en donnant l'espace restant/l'espace utilisé. Une option "OPTIONS" vous permet d'ajouter le dossier courant, de purger les dossiers, les fichiers, de configurer vos préférences (icône présente ou non, de sauvegarder ou non les fichiers etc...), de configurer des groupes; une aide est également présente. Vous pouvez, avec ce menu OPTIONS, faire à peu près tout ce qui passe par la tête : affichage en couleur ou non, délai des menus hiérarchiques, obtenir des raccourcis etc... Vous pouvez également, et

c'est très pratique, configurer des groupes pour classer les applications que vous allez utiliser avec Kangaroo. Par exemple, vous pouvez appeler un groupe "GRAPHISME" et vous y placerez toutes les applications graphiques que vous utilisez. En fait, les groupes sont très utiles pour séparer les types d'applications que vous allez utiliser avec Kangaroo, sans retrouver vos fichiers mélangés dans une seule liste. Un autre menu nommé "UTILITAIRES OS" est le cinquième élément du menu principal. Il vous permet de rechercher des fichiers, de créer un nouveau dossier, d'en supprimer, d'obtenir

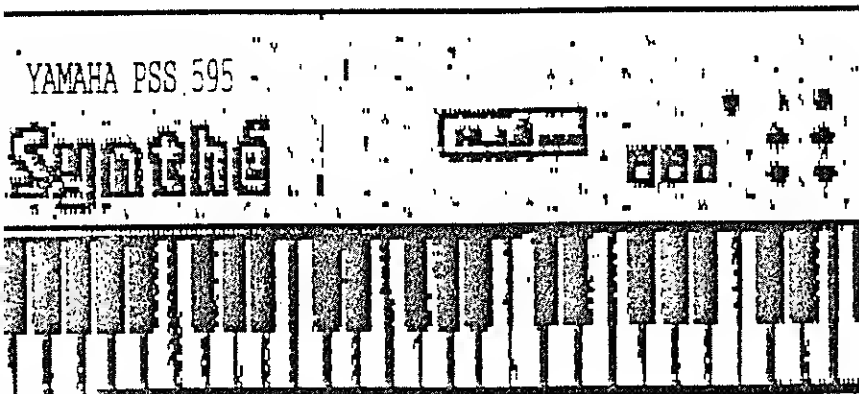
toutes les informations concernant un fichier. C'est-à-dire, vous permet entre autres de modifier la date de création, la date de modification, le nom, l'accès, le type auxiliaire etc... Une option permet l'éjection de disque, l'effacement, le formatage, la copie. D'autres possibilités sont accessibles mais je n'est pas la place d'en faire part ici. Le mieux est de vous procurer Kangaroo auprès du Brainstorm. Ce que j'ai fait au début pour soutenir le Brainstorm, j'aimerais que vous le fassiez tous. Même si mon idée de départ à l'achat de ce soft, puisque je ne le connaissais pas, était plus régie par le

soutien, je reviens sur cette idée maintenant que j'ai découvert ce super soft. Vraiment, et vous savez que j'ai l'habitude de ne pas mâcher mes mots en disant ce que je pense en bien ou en mal, **VOUS DEVEZ ACHETER** ce programme. Vous ne vous en passerez plus ensuite. Bien sûr, à mon avis, il prend toute sa dimension sur un disque dur bien qu'il fonctionne parfaitement sans. Cet utilitaire n'est certainement pas indispensable (on s'en est bien passé jusque là), mais il améliore d'un facteur important la manipulation de tous vos fichiers. A recommander vivement et expressément.

AZÉBULON.

DANS LE LABYRINTHE  
INFORMATIQUE  
IL EXISTE DE SOLIDES  
POINTS DE REPERES :

Apple IIgs



## LA NORME MIDI

suite... +  
RÉALISATION

Commençons par les rappels pour ceux (et ils ont eu tort) qui n'ont pas lu le numéro précédent.

Le protocole MIDI est utilisé sur la quasi majorité des ordinateurs, soit directement avec un logiciel dans le cas de prises MIDI intégrées soit plus couramment par l'intermédiaire d'une interface appropriée, c'est le cas de notre APPLE IIgs associé à

MIDI donc, outre le fait qu'il indique l'heure de manger, signifie Musical Instrument Digital Interface ce qui veut dire, vous l'aurez tous compris, Interface Digitale pour les Instruments de Musique.

Détaillons un peu ces termes étranges afin de comprendre de quoi on parle. Le terme "interface" implique la notion de liaison et de communication. "Digital" (ou mieux : "numérique" en français), qui vient de "digit" (le "nombre"), traduit l'utilisation de

mots "Instruments de Musique" montrent bien que l'on s'intéresse à tous les instruments de musique et non pas seulement à des machines ou à des synthétiseurs même si les applications leur étaient réservées dans les premiers temps du MIDI.

Aussi, si on s'amuse à regarder ensemble ces différents termes, on découvre que le midi n'est rien d'autre qu'un moyen de faire communiquer entre eux des instruments de musique et ce, en

de chiffres le langage utilisé. De plus, ce langage, qui traduit à l'origine le jeu de l'instrumentiste dans un protocole universel, s'est étoffé au fil des temps et des besoins. Mais comme il s'agit d'un protocole, ces modifications ne sont que des rajouts à la norme déjà existante afin que la compatibilité demeure. Aussi, les premiers synthés MIDI sont compatibles avec les dernières machines MIDI, et ce même s'ils ne possèdent que le

centième de

l'implémentation MIDI (traduisez : "des fonctions MIDI").

Maintenant, on trouve dans la norme MIDI, la possibilité avec le système exclusif, d'envoyer et de recevoir des octets qui n'ont plus rien à voir avec les messages MIDI

classiques. Il suffit simplement d'indiquer par un octet d'entête que l'on entre (et respectivement que l'on sort) dans le domaine du "système exclusif" pour pouvoir transmettre le nombre et le type d'octets que l'on désire. On peut alors

commander les

machines MIDI en envoyant les octets qui permettent d'émuler (et donc de modifier) les fonctions qu'elles possèdent (se référer pour cela aux manuels de vos synthétiseurs).

### **LES PRISES MIDI DE VOTRE GS:**

Nous avons donc vu que pour communiquer entre eux, les instruments de musiques MIDI envoient et reçoivent des messages. Ils possèdent pour ce faire deux prises

MIDI. Je sais, ce

n'est pas la peine de crier au fond de la classe : oui, il y en a trois, mais en fait, on peut ignorer la troisième pour l'instant tant elle est insignifiante : la prise MIDI In et la prise MIDI Out. La prise MIDI sert à recevoir les informations alors que la prise MIDI Out a pour fonction de les envoyer au monde extérieur. Ainsi, si on a deux machines MIDI, les branchements à effectuer sont : prise MIDI Out du GS relié à la prise MIDI In du synthé et vice versa.

vous voyez, c'est

simple une fois le branchement effectué ! Il ne vous reste plus qu'à vous exercer jusqu'à la prochaine fois en vous souvenant toujours de deux choses : d'une part qui est le maître (le GS) et qui est l'esclave (le synthé) et d'autre part quelle est la machine qui doit envoyer l'information et celle qui doit la recevoir. En ce qui concerne la prise MIDI Thru, sa fonction est assimilable à une prise multiple puisqu'elle permet de

brancher sur un même

maître, plusieurs esclaves. En effet, les informations qui rentrent sur la prise MIDI In d'un synthé se retrouvent sur la prise MIDI Thru de ce même synthé (quand celui-ci en a une) permettant ainsi de continuer le branchement en chaîne. Pour les synthétiseurs qui ne possèdent pas cette prise, il faut une MIDI Thru Box, comme celle que je vous propose de fabriquer pour votre synthé relié à votre GS. Dernière précision, le MIDI se transmet en liaison série et

le débit est de 31,25

Kbauds... Bon, vous en savez déjà presque autant que moi sur le MIDI (mais ne le répétez pas: NIBBLE me prend pour un crack !), alors je vais peut-être m'arrêter là pour cette fois...

DONC, COMMENT SE FAIRE UNE BOITE NOIRE SUR LAQUELLE NOUS DISPOSERONS DE QUATRE SORTIES MIDI THRU (OU IN) ??

Un petit montage tout simple qui vous permettra de disposer d'un boîtier avec une entrée/quatre sorties

MIDI. Ainsi, le

signal MIDI que vous appliquerez en entrée sera dupliqué sur les prises de sorties MIDI. La seule chose que vous devrez être capable de faire pour mener à bien cette réalisation est de souder selon le schéma fourni. Pour bien réaliser le montage, il suffit de relier les broches 2 entre elles, ainsi que les broches 4 et 5 de la prise MIDI In respectivement aux broches 5 et 4 des prises MIDI Thru. C'est aussi simple que celà. Pour qu'une soudure soit réussie, il faut tout d'abord

chauffer avec la

panne du fer les deux parties que l'on désire souder pour ensuite y appliquer la soudure. Celle-ci doit être chauffée suffisamment longtemps (2 à 3 secondes) pour que le contact soit correct. Vos soudures sont réussies si elles ont un aspect brillant et lissé par opposition à l'apparence terne et fripée des soudures qui n'ont pas été assez chauffées. De toute façon, comme ce montage ne met en oeuvre que des câbles et des fiches qui ne craignent pas un excès de chauffe

comme certains

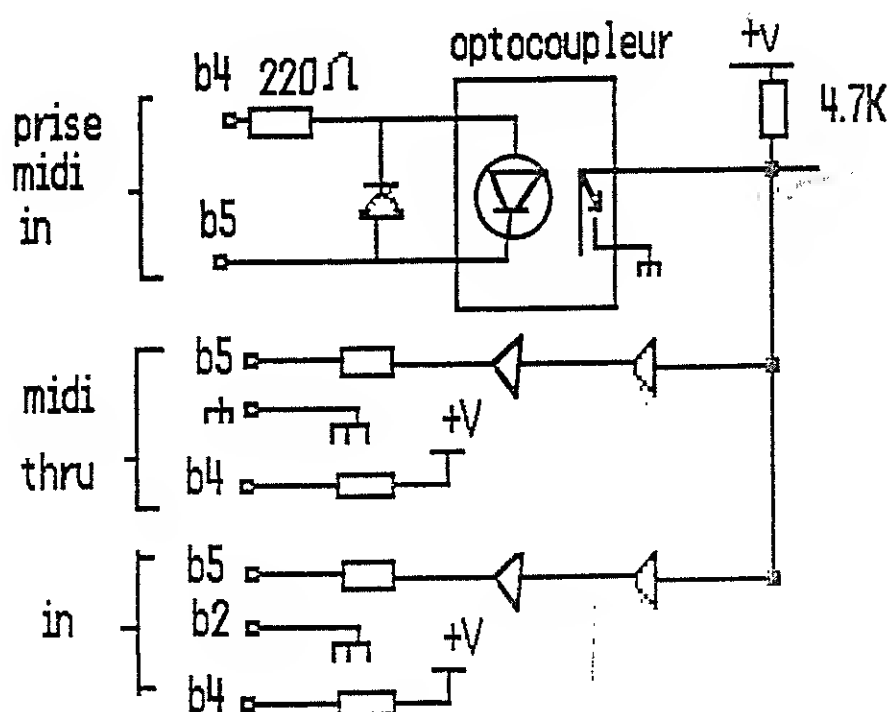
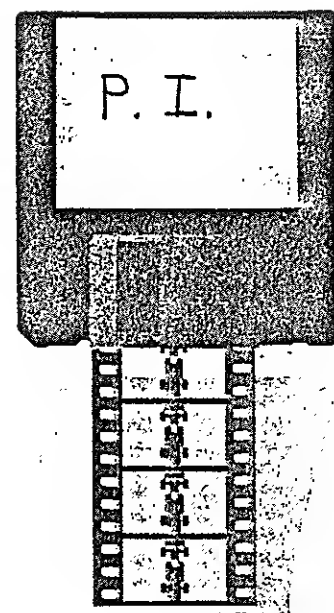
composants électroniques, profitez-en pour vous faire la main, avant de passer par exemple à l'upgrade 10MHz de votre Transwarp. A ce propos, je lance un appel. Si vous êtes suffisamment nombreux à le désirer et à me l'exprimer dans ma bal, je veux bien faire un article spécialement à ce sujet. Bien que ce montage à été déjà expliqué dans GSINFO (je crois), si beaucoup de personnes ne l'ont pas lu, on peut le refaire paraître; A vous de voir. Je ferme la parenthèse.

Dé toute façon, on ne

risque en aucun cas de faire un quelconque dommage à l'installation à laquelle il est connecté. Néanmoins, on prendra soin de ne pas dépasser le nombre de quatre sorties car le signal risquerait d'être trop faible (mais là encore aucun risque de dommage, seulement une probabilité de mauvais fonctionnement). Voilà, bien que non indispensable évidemment, je pense que ce montage intéressera plus d'un utilisateur de GS avec un synthé ou autre périphérique.

## AZÉBULON

(ironiquement, je certifie que ce montage fonctionne parfaitement et n'est pas l'oeuvre de l'imagination fertile de l'auteur hi hi hi....)





TRANSWARP GS. Pour

ou contre les 32k de  
mémoire cache ?

Cette carte n'est plus à présenter, elle permet l'accélération de la vitesse des logiciels tournant sur le GS. Pour cela, on déballe sa carte, sa notice, on laisse son GS éteint, on décharge son électricité statique sur l'alimentation du GS. On retire le microprocesseur de son support de la carte mère du GS (et non le

microprocesseur avec

son support de la carte mère du GS sinon bonjour Monsieur SAV). Cette opération est délicate ; ce n'est pas aisé, du doigté, de la patience et de la lumière sont indispensables. A la place du processeur, on enfiche sur le support le petit bout de câble en prenant bien soin que chaque patte soit bien en face de son emplacement, sinon gare aux pattes pliées, puis enficher la carte dans le slot 3 et uniquement celui-là contrairement aux

annonces faites au

début. Cette carte n'a pas besoin d'être configurée. Au tableau de bord classique du GS, il faut laisser le réglage de l'affichage 80 colonnes. Ainsi, en émulation APPLE II, on est en vitesse accélérée et on dispose toujours de l'affichage texte en 80 colonnes si on souhaite ou si le logiciel le réclame. Elle est absolument transparente au niveau de l'utilisateur. Au démarrage du GS, la carte installe elle-même un CDA que l'on

peut appeler par

GS

classiques). Très bon

Pomme-Ctrl-Esc pour régler la vitesse (1, 2.8, ou 7Mhz), faire des tests de la carte, si l'on veut avoir ou non une image avec ou sans rugissement à l'allumage du GS.

LES TESTS, ont donnés :

Les essais ont été faits sur un bout de programme basic avec comparaison avec un IIE équipé d'un 65802.

GS+Transwarp : vitesse multipliée par 5,901

vitesse GS :vitesse multipliée par 2,576

GS mode lent : vitesse multipliée par 0,98

Les accès disques ne sont que peu accélérés grâce aux transferts internes des buffers. En mode lent du GS, (donc sans Transwarp), l'Apple II serait un poil plus rapide, mais certaines instructions du 65802 (de mon IIE) et du 65c816 (du GS), ont des cycles machines un peu différents de ceux du 6502 ou du 65c02 (des Apple II

produit, cette carte accélère d'environ 2 à 2,5 fois le GS. Un investissement aux environs de 3000F chez Bréjoux. Elle n'est peut-être pas la plus indispensable, mais on s'habitue à la vitesse, un retour en arrière n'étant pas très bien accepté.

Votre GS est méconnaissable par sa rapidité. Voilà pour la Transwarp que j'appellerai "classique". Mais voici que depuis peu, Bréjoux, échaudé par la Zip CHip, propose une deuxième version de la Transwarp, possédant, elle, 32K

cà mémoire cache.

Whouaou ! me dis-je  
ça doit être super  
(plus de cache donc  
plus de rapidité) ; je  
la commande donc  
illico. 4 jours  
après, je la reçois  
dans un bel  
emballage. Pas de  
problème, la notice  
est la même. Je  
m'empresse d'enlever  
la première Transwarp  
et j'installe celle-  
ci. Habitué du  
produit, je n'ai  
aucun problème. Je  
rallume mon GS. Je  
vais voir le CDA (au  
cas où). Rien n'a  
changé si ce n'est  
l'affichage du  
message "32k de  
cache". C'est

chouette je me dis.

J'utilise quelques  
softs, Appleworks GS  
entre autre. Il me  
semble percevoir une  
légère différence par  
rapport à l'ancienne.  
La vitesse est un  
poil plus rapide  
(mais vraiment un  
poil !). Je commence à  
écrire un article  
pour LA POMME  
ILLUSTREE, et puis  
pouf plus rien !  
Superbe plantage. Ha  
me dis-je, c'est pas  
grave, ça arrive, on  
reboot. Et alors là  
surprise, ben il  
reboot pas mon GS.  
L'écran reste  
désespérément noir et  
le dur ne tourne pas.  
Cà alors, m'exclames-

je. Power off, Power

On, rien n'y fait. Je  
me dit alors, ça  
c'est un coup d'un  
virus qui est en  
Bram; j'avais  
préalablement  
visionné quelques  
disquettes que  
j'avais reçu  
d'Antic's. J'actionne  
donc l'interrupteur  
de la pile que j'ai  
placé à l'arrière du  
GS et j'attends  
quelque minutes. Tant  
pis j'en serai quitte  
pour reconfigurer le  
tableau de bord.  
Malheureusement, le  
problème ne s'est pas  
arrêté là. D'accord  
le GS est reparti  
après une attente de  
quelques temps, mais

il se re-planté après

une période travail.  
Après quelques jours  
de travail avec des  
plantages à peu près  
tous les quarts  
d'heures,  
j'abandonne. Je remet  
alors mon ancienne  
Transwarp et tout  
rentre dans l'ordre.  
Conclusion, la  
Transwarp à 32K de  
cache, et ben, c'est  
pas terrible. On a  
l'impression que dès  
qu'elle se met à  
chauffer, elle  
abandonne tout.  
Pourtant j'ai un  
ventilo et une alim  
renforcée. Peut-être  
que celà vient du  
fait que tous mes  
slots sont pris ? Si

c'est le cas c'est

innacceptable. Une  
carte doit être  
prévue pour  
fonctionner  
correctement dans les  
conditions les plus  
dures. Ma conclusion  
est que je vous  
déconseil fortement  
d'acheter cette  
version de la  
Transwarp, son  
fonctionnement n'étant  
pas du tout fiable.  
Tandis qu'il n'y a  
aucun problème avec  
l'autre. La  
différence entre les  
deux ne justifie pas  
la différence de  
prix. La meilleure  
solution est de faire  
comme moi, qui, grâce  
à VIC et GSPHIL, ai

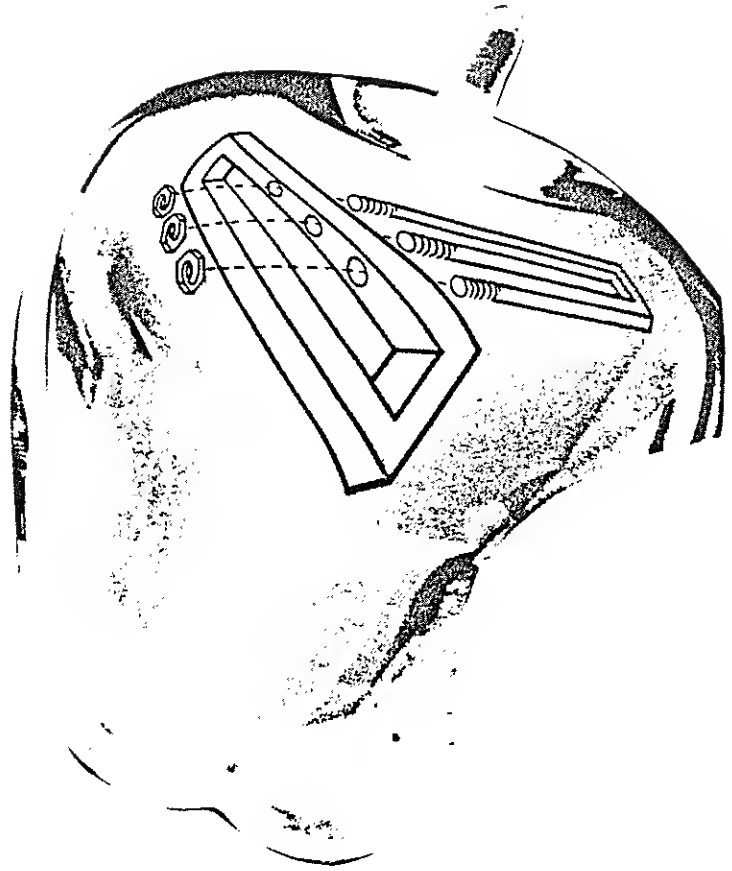
bidouillé ma

Transwarp classique  
pour la monter à  
10Mhz. C'est risqué  
mais ça fonctionne  
mieux et plus vite.  
Maintenant, pour ceux  
qui ne sont pas  
pressés, il paraît  
(information à  
prendre au  
conditionnelle)  
qu'une pub dans A+  
est parue d'une  
société vendant pour  
300 dollars une  
accélératrice 16Mhz  
pour GS. Cette info  
est à prendre avec  
des pincettes. Je  
n'ai eu aucune  
confirmation. Faut se  
méfier maintenant  
après le coup de la  
DUET ! Si des

personnes ont vu

cettes pub ou en ont  
entendu parlé  
qu'elles me contacte  
dans mas BAL. Merci à  
tous.

AZÉBULON



# L'équation dans la pomme :



## Apple IIgs

Encore un cadoooo du LANGUE D'OCS  
TEAMS IIE/IIC... Issue de LANGUE  
D'OCS.

*Amitiés LO44*

La solution intégrale de **MANHUNTER NEWYORK** de SIERRA ON LINE

Un grand merci à Jean Michel GINESTET pour le plus gos du boulot, à la Bible des Pokes qui l'édita, à Jean Eric qui me la fit parvenir (vcar j'étais bloqué dans les égouts... berk), à TWM, LO44 qui vous concocte ces LANGUES D'OCS.

Salut à tous et enjoy yourselves.

Jack

\*\*\*\*\*

## COMMANDES ET TOUCHES DE CONTROLE :

### APPLE IIE /IIC - IIGS - MAC

PAUSE : ESC - ESC - ESC  
HELP : 1 - 1 - \*1  
SOUND : 2 - 2 - \*2  
TRAVEL : 3 - 3 - \*3  
SAVE : 5 - 5 - \*5  
RESTORE : 7 - 7 - \*7  
REVERT to save game : \* R  
RESART : 9 - 9 - \*9  
MENU : SOURIS - SOURIS  
INVENTAIRE : TAB - TAB - TAB  
QUIT : Opt-Z - \*Q  
JOYSTICK : Ctrl-A - Ctrl-J  
INIT disk : 4  
REPEAT : \* L

Sur IIE et IIC vous devez initialiser une disquette de sauvegarde avec la fonction "4" avant d'utiliser la fonction "5" et donner une lettre de A à Z pour récupérer votre jeu une fois sauvegardé.

### DEBUT DE L'AVENTURE :

### PREMIER JOUR :

Après avoir admiré l'invasion de

- 4 4 -

NEW-YORK appuyer sur

la barre espace ,  
vous êtes réveillé  
brutalement et devez  
enquêter à Bellevue  
Hospital.. dès que  
vous êtes prêt Enter,  
prenez le MAD et  
suivez la trace de  
votre suspect  
jusqu'au signal  
"Target lost.."

Select Tracker  
, appuyer sur la  
touche "C" pour  
fermer le MAD ,  
utiliser Travel ("3")  
pour vous rendre à  
l'hôpital  
, positionner le  
marker sur le signal  
et Enter .Allez à  
droite du bâtiment et  
pénétrer dedans grâce

au trou fait par la

bombe ; positionnez  
le marker sur les  
orteils du cadavre,  
Enter et notez le nom  
du mort (RENO DAVIS)  
Enter . Allez jeter  
un oeil sur le visage  
et attention aux  
babies ORBS Enter en  
cas de danger, sortez  
de la salle et faire  
TAB sélectionner le  
MAD puis INFO écrivez  
le nom du mort ENTER  
EXIT .Reprenez le  
Tracker appuyer "S"  
pour revoir la piste,  
elle vous mène à  
TRINITY CHURCH, "C",  
Enter, allez à la  
porte d'entrée  
, Enter, allez aux  
porte chandelles à  
gauche, Enter, prenez

une allumette,

allumez toutes les  
bougies et  
...éteignez -les,  
paraît-il que plus  
tard dans le jeu vous  
recevrez un indice à  
ce  
sujet...personnellement  
j'ai tout allumé  
et je n'y vois pas  
plus clair ...Sortez  
de l'église, MAD,  
Tracker, regardez la  
suite de la balade  
vers FLATBUSH BAR  
dans le Nord de  
BROOKLYN , "C",  
Travel, allez au bar,  
Enter, allez jouer au  
vidéo game, Enter,  
vous allez être  
interrompu par un  
groupe qui vous  
mènera auprès du



tenancier et vous

devrez lancer 4  
couteaux entre les  
doigts sans le  
blesser, vous avez  
deux  
chances....penser à  
la sauvegarde, mais  
c'est assez facile,  
il faut lancer  
lorsque le couteau  
est assez près des  
doigts...good luck  
chaps! Si vous  
gagnez, le barman  
vous donnera un  
indice...enfin moi,  
je n'ai rien vu de  
bien significatif  
(trop de  
rationalisme I  
suppose).

Vous pouvez  
jouer en paix au  
petit jeu

vidéo....attention  
aux murs, prenez le  
plus de points  
possible et trouvez  
la sortie du  
labyrinthe. Sortez du  
bar et reprenez le  
MAD, puis le Tracker,  
suivez la piste  
jusqu'au point  
suivant, le jardin de  
PROSPECT PARK, le  
suspect disparaît  
dans les WC de  
gauche..., "C",  
Travel ,passez sous  
l'arc de triomphe et  
allez aux dits WC de  
gauche, celui des  
ladies, il ne sent  
pas meilleur que  
celui des mecs.Allez  
dans le dernier des  
trois à droite,

asseyez-vous

confortablement (les  
programmeurs de  
SIERRA sont un peu  
scatos ... rappelez-  
vous LARRY et sa  
noyade dans les  
chiottes du Lizzard  
Lounge) ; bref,  
appuyez trois fois  
sur le Flush , à  
gauche de l'épaule et  
vous voilà aspirés  
par la lunette des WC  
...ça change un  
peu...si vous aimez  
les égouts, bon  
voyage, vous avez de  
quoi faire, au fur et  
à mesure de votre  
avance dans les  
collecteurs, vous  
ramassez des Cartes  
magnétiques, mais, vu  
l'odeur des lieux,

vous avez intérêt à  
utiliser l'option  
SKIP "S", vous  
arrivez dans une  
grotte où vous  
récupérez un  
médaillon sur le  
pont de droite  
...puis vous sortez  
de la grotte et vous  
voyagez jusqu'à CONEY  
ISLAND, Travel of  
course, une fois  
arrivé au parc  
d'attractions de  
FERRYS WHEEL vous  
allez exercer vos  
talents aux baraques  
de jeux à gauche de  
l'écran. Que vous  
choisissiez l'une ou  
l'autre des trois  
épreuves vous ne  
gagnerez qu'un  
médaillon orné d'un

"stuffed  
eye".....Ensuite  
vous quittez CONEY  
ISLAND pour revenir  
par le chemin le plus  
direct au bar de  
FLATBUSH, utilisez  
l'option Travel,  
entrez dans le bar et  
allez jouer au jeu  
vidéo ....ce coup-ci  
personne ne viendra  
vous casser les pieds  
! Même principe, vous  
balladez le curseur  
dans le labyrinthe en  
évitant de toucher  
les parois et en  
chemin vous vous  
arrêtez sur 3 plaques  
(celles qui sont sur  
le chemin le plus  
direct vers la  
sortie) qui vont  
détruire 3 poupées en

haut ....notez

l'ordre de ces  
poupées c'est  
primordial pour la  
suite ...

3 ème du rang du  
haut

2 ème  
du rang du milieu

4 ème du rang du  
bas

Ca y est ,c'est noté  
? On force vers CONEY  
ISLAND par la voie  
des airs  
....atterrissage  
devant la cabane des  
3 forains.

Choisissez

un roi du

Le MAD se met en

celle du milieu ,les  
POUPÉES...

joystick, vous pouvez  
utiliser les traits  
se trouvant sur la  
planche comme guides  
de visée, au moins  
pour les balles 2 et  
3....la 1 ère, il  
suffit de tirer plein  
fer!

marche: ADRESSING  
DATACARD (notez bien  
tout) puis entrez le  
nom du 1er suspect  
(celui de  
l'hôpital):RENO  
DAVIS.

Vous devez faire  
tomber les poupées  
dans le même ordre  
que pour le jeu vidéo  
:

Rentrez penardement  
chez vous (celà se  
passe automatiquement  
...) , attendez les  
ordres du deuxième  
jour.

1 ère  
balle:la 3 ème du  
haut vers la droite

Alors apparaît un  
manhunter en bure,  
vous allez lui  
montrer le médaillon  
trouvé dans les  
égouts, TAB, et  
numéro 2 pour le  
médaillon ....le  
brave homme vous  
remercie avec une  
jolie DATACARD, ce  
qui vous en fait  
13....

DEUXIÈME JOUR

2 ème balle:la  
2 ème du milieu en  
partant de la gauche  
3  
ème balle:la 4 ème du  
bas à droite

Celà ne traîne  
pas, un ORB vous tire  
du lit....

Attention pour vous  
faire moins suer que  
moi qui ne suis pas

Vous

regardez sur le MAD,

et vous voyez que vous devez d'abord aller à la gare principale de New-York...

Le TRACKER vous indique ensuite qu'il faut aller vers une boîte de nuit appelée le WRETCHED EXCESS NIGHT CLUB....Fermez le MAD et allez-y, inutile de vous attarder à la gare, un robot de maintenance répare la grille, poursuivez vers le night club...Un garde est devant la porte, il répond au doux nom de Louis REDMAN, cliquez sur le bord gauche de

l'écran vous allez

rencontrer 3 PUNKS qui vont vous balancer des couteaux et des bouteilles ...Esquivez les si vous pouvez, question de timing... sauvegardez après les victoires .....tapez 5, si vous avez initialisé un disque de sauvegarde (tapez 4 pour initialiser un disk et ensuite une lettre et le numéro du drive)... Donc si vous passez les trois, le 4 ème va voir faire passer par la fenêtre...vous vous retrouvez dans la boîte de nuit, regardez la femme qui est à gauche habillée

en Manhunter, elle va

vous frapper ...Juste avant que le videur vous prenne ...vous ramassez la carte qui est tombée en déplaçant l'oeil dessus et Enter.Pas évident du tout, avis aux amateurs....Vous vous retrouvez dehors avec 13 Keycards ,vous branchez le MAD en mode Tracker et vous changez de suspect : positionnez l'oeil sur le deuxième des trois que vous voyez courir dans les environs de Grand Central Station...Normalement , l'homme du milieu doit se mettre à clignoter à la place

du premier, suivez le  
 désormais...  
 Le deuxième suspect  
 vous amène au VENDO  
 DELI, sorte de lieu  
 de rencontre par  
 petites annonces,  
 gare au SIDA...un  
 autre homme le  
 rejoint, et si vous  
 les suivez sur votre  
 tracker, vous allez  
 vous ballader dans  
 CENTRAL PARK ,départ  
 à STRAWBERRY field  
 (remember les  
 Beatles)....Allez au  
 VENDO DELI, regardez  
 les petites annonces  
 sur le mur de gauche  
 puis passez en TRAVEL  
 pour rejoindre  
 CENTRAL PARK. A  
 l'entrée, un panneau  
 vous avertit

clairement que le  
 parc est miné...alors  
 vous avez intérêt à  
 revoir, grâce au  
 tracker le chemin  
 pris par les deux  
 suspects....A chaque  
 écran, il y a 22  
 directions possibles:

Notation:  
 13 Verticales :13V

04  
 Horizontales @ Gauche  
 :4HG

04 Horizontales  
 @ Droite :4HG

01 de  
 Retour :1R

Est évident

là non plus.....  
 Voici le chemin à  
 prendre, avec moult  
 précautions sinon le  
 grand BOUM !!

la deuxième  
 HD en partant de la  
 Gauche (20)

la quatrième V en  
 partant de la Gauche  
 (9)

la  
 première HD en  
 partant du Haut (19)

la  
 deuxième V en partant  
 de la Gauche (7)

la deuxième V  
 en partant de la  
 Droite (17)

retournez sur vos pas  
1R (1)

la troisième V  
en partant de la  
Gauche (8)

la première HD en  
partant du Haut (19)

la  
deuxième V en partant  
de la gauche (7)

Vous arrivez  
devant un cadavre qui  
a marqué COOL avec  
son sang....regardez  
les notes à terre et  
notez le nom :  
H.OSBORNE.

Revenez sur vos pas  
trois fois et allez

Prenez la  
quatrième @ Gauche en  
partant du Bas (5)

Prenez le pied de  
biche qui traîne

Branchez le  
MAD en mode INFO et  
entrez le nom du  
cadavre cad HARVEY  
OSBORNE. Passez en  
TRAVEL et allez chez  
OSBORNE (150v 82nd  
ST). Regardez les  
 tiroirs de droite et  
prenez la clef.  
Ouvrez le placard en  
face de vous et  
admirez le cadavre  
pendu ....Branchez le  
MAD en mode INFO et  
entrez le nom ANNA  
OSBORNE .Branchez le

troisième individu,  
placez l'œil sur  
lui, Return, il  
clignote et vous le  
suivez vers le musée  
d'Histoire Naturelle,  
retenez son  
itinéraire dans les  
divers étages...  
Passez en TRAVEL et  
allez au musée, une  
fois devant prenez à  
droite . Utilisez la  
clef pour ouvrir la  
porte, ensuite suivre  
le chemin en  
utilisant les 13  
Keycards et vous  
passez au quatrième  
jour (si vous aviez  
bien les 13 Keycards,  
sinon retour à la  
boîte de nuit ....) A  
partir d'ici, je

laisse l'entière

responsabilité de la  
solution à J-M  
GINESTET , vu que je  
n'ai pas eu le temps  
de la vérifier, donc  
inutile de  
m'engueuler ....

#### QUATRIÈME JOUR

L'ORB vous dit  
qu'il y a un accès  
illégal au computer  
et que vous allez  
être transféré à  
CHICAGO plus tard.  
Après avoir regardé  
la scène au MAD ,  
utilisez le SIGNAL  
TRACKER; dès que vous  
avez un SIGNAL

#### ANALYSIS POSITIVE,

suivez le TRACKER.  
Allez à l'EMPIRE  
STATE BUILDING,  
entrez et allumez le  
computer, tapez UCUC  
et choisissez ALPHA-  
SECURITY-ORB  
PROTECTION, cela fera  
partir le robot avec  
l'oeil dans l'hôpital  
après la grille.  
TRAVEL, allez à  
l'hôpital, passez par  
la porte que cachait  
le robot lors de la 1  
ère visite mais  
attention, il vous  
poursuit et vous  
enfume avec des  
crânes humains (il me  
tarde de voir  
cela...). Regardez  
par la grille au-  
dessus du tas de

crânes... Attendez un

moment sans rien  
faire. Attendez que  
le robot parte et que  
l'oeil en fasse de  
même...Le robot qui  
surveille l'entrée en  
fait autant...

Fracassez la grille  
avec le pied de biche  
(celui du parc) ..

.Ensuite regardez où  
était assis le petit  
robot et prenez le  
module D. Enclenchez  
la manette vers le  
haut ( flèche vers le  
haut..) ce qui fait  
démarrer le tapis  
roulant dans l'autre  
sens...

Montez sur l'échelle,  
utilisez le tapis  
pour sortir de la  
pièce. Montez à la

sortie du tableau en

évitant les décharges  
électriques qui  
parcourent les fils.  
Sortez par la fenêtre  
et vous retombez au  
bas de l'hôpital....  
TRAVEL et revenez au  
STATE BUILDING,  
recomputer, recode  
UCUCC, sélectionnez:  
GAMMA-SECURITY-GROUND  
PATROL

DELTA-  
SECURITY-SIGNAL  
TRACKER

DELTA-  
SECURITY-  
TRANSMITTER:ON

TRAVEL et allez au  
GRAND CENTRAL  
TERMINAL. Positionnez

vous à l'endroit où

se trouvaient le  
robot et l'oeil le  
jour précédent et  
fracassez la vitre  
avec le pied de  
biche... Entrez et  
avancez jusqu'au  
vaisseau. Insérez les  
4 modules dans les  
fentes prévues et  
appuyez sur le bouton  
de gauche ... Appuyez  
sur sur le gros  
bouton carré numéro 2

Appuyez sur le  
bouton de droite

Appuyez  
sur le bouton sous  
l'écran central

Appuyez sur les  
boutons 3, puis 1

Vous  
montez....Dirigez le  
vaisseau dans le  
labyrinthe (si vous  
avez le plan c'est  
mieux). Vous  
ressortez par les WC  
du PARK .... Vous  
vous retrouvez avec  
votre vaisseau au  
dessus de la ville  
(décidément les  
lunettes de chiottes  
servent beaucoup chez  
STERRA). Regardez  
votre écran et en  
évitant un autre  
vaisseau conduit par  
PHIL COOK envoyez des  
bombes sur:  
l'hôpital

La statue de



la Liberté à ELLIS

ISLAND

le Grand Central Park

l'Empire  
State Building

Voilà la scène finale.... PHIL COOK, le 3ème suspect vous échappe mais, si vous avez un PC, peut-être le rattraperez-vous dans le prochain jeu (Manhunter II) ...  
Dommage que Sierra ne nous l'ait pas sorti, car j'ai aussi la solution .....mais patience !

Donc encore une fois merci à ceux qui ont acheté le jeu (Hackerchest), déplombé (Brain Trust et Hackerforce), à ceux qui ont acheté le Hint BOOK et l'ont testé.... et ma pomme qui l'ait vérifié (en partie) et tapée (en entier) ....

Salut, un petit coin des Alpes, un dimanche après-midi...

JACK